

Nina Salo, Anna Epikova

AMAZING REHJÄ- TYÖPAIKAN TOIMINNALLINEN VIRKISTYSPÄIVÄ

Opinnäytetyö

Kajaanin ammattikorkeakoulu

Matkailu-, ravitsemis- ja talousala

Matkailu

Kevät 2007



**Kajaanin
ammattikorkeakoulu**

**OPINNÄYTETYÖ
TIIVISTELMÄ**

Koulutusala Matkailu-, ravitsemis- ja talousala	Koulutusohjelma Matkailu
Tekijä(t) Nina Salo, Anna Epikova	
Työn nimi Amazing Rehjä: työpaikan toiminnallinen virkistyspäivä	
Vaihtoehtoiset ammattiopinnot	Ohjaaja(t) Mikko Keränen
	Toimeksiantaja Nakertaja-Hetteenmäki Kyläyhdistys ry
Aika 2.2.2007	Sivumäärä ja liitteet 38+16
<p>Toiminnallinen opinnäytetyömme pohjautuu elämyspedagogiikan ja seikkailukasvatuksen soveltamiseen ohjelmapaketin suunnittelussa.</p> <p>Suunnittelemme ja toteutamme toimeksiannosta Nakertaja-Hetteenmäki Kyläyhdistys ry:lle virkistyspäivän. Kohderyhmänä ovat yritykset ja yhdistykset. Tapahtumapaikkana on Rehjansaari, jonka kyläyhdistys on vuokranut vuonna 2006 Kajaanin kaupungilta. Kyläyhdistys haluaa lisätä Rehjansaaren tunnettavuutta ja saaren palvelujen käyttöastetta järjestämällä sinne aktiivista toimintaa. Päivän tarkoituksena on saada kohderyhmä toimimaan aktiivisesti yhdessä, irtautumaan arjesta sekä saavuttamaan positiivisia kokemuksia ryhmän ja yksilön tasolla.</p> <p>Opinnäytetyömme teoriaosuudessa selvitämme elämyspedagogiikan ja seikkailukasvatuksen eroja, matkailutuotteen käsitteitä sekä tuotekehitystä ja hinnoittelua. Keskeisenä teoriana ohjelmapaketin suunnittelussa ja toteuttamisessa käytämme Lapin Elämysteollisuuden Osaamiskeskuksen Elämyskolmio mallia, jota apuna käyttäen luomme elämyksellisyyttä ohjelmapakettiimme.</p> <p>Teoriaosuuden lisäksi kerromme opinnäytetyössämme kuinka suunnittelemamme päivä toteutuu käytännössä. Testaamme suunnittelemamme ohjelmapaketin testiryhmän kanssa Rehjansaaressa 30. elokuuta 2006. Testiryhmän tarkoituksena on selvittää toimiiko ohjelmapaketti käytännössä sekä antaa mahdollisia parannusehdotuksia. Testiryhmä koostuu 9 vapaaehtoisesta henkilöstä.</p> <p>Viimeisenä pohdimme opinnäytetyössämme, kuinka teoria ja käytäntö linkittyvät konkreettisesti toisiinsa. Tarkas- telemme onnistumistamme kaikilla eri osa-alueilla.</p>	
Kieli	Suomi
Asiasanat	elämyspedagogiikka, seikkailukasvatus, ohjelmapalvelupaketti
Säilytyspaikka	<input checked="" type="checkbox"/> Kajaanin ammattikorkeakoulun Kaktus-tietokanta <input checked="" type="checkbox"/> Kajaanin ammattikorkeakoulun kirjasto

School Tourism	Degree Programme Tourism
Author(s) Nina Salo, Anna Epikova	
Title Amazing Rehja: recreational activity day for employees	
Optional Professional Studies	Instructor(s) Mikko Keränen
	Commissioned by Nakertaja-Hetteenmäki Village Community
Date 2.2.2007	Total Number of Pages and Appendices 38+16
<p>The objective of the paper was to find out how adventure pedagogy and adventure education can be used in planning programme packages.</p> <p>The practice oriented study was carried out by planning a recreational day for Nakertaja – Hetteenmäki Village Association on Rehja island rented from Kajaani city in 2006. The village association wants to make the island better known by arranging more activities there.</p> <p>In the theoretical part of the final year paper, the differences between the adventure pedagogy and adventure education were discussed. The concepts of tourism, product development and price setting were also clarified. The plan for the day was based on the model created by Lapin Elämysteollisuuden Osaamiskeskus.</p> <p>The package was tested 30 August on Rehja island with a target group. The target group consisted of 9 voluntary person and the objective of the day was to show how that kind of recreational day would working in practice.</p> <p>The last part of this final year project thesis was to consider how theories and practice would actually link to gether.</p>	
Language of Thesis finnish	
Keywords	experiential education, adventure tourism, package
Deposited at	<input checked="" type="checkbox"/> Kaktus Database at Kajaani University of Applied Sciences <input checked="" type="checkbox"/> Library of Kajaani University of Applied Sciences

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 SEIKKAILUKASVATUS JA ELÄMYSPEDAGOGIIKKA	2
2.1 Elämyspedagogiikka	2
2.2 Seikkailu ja seikkailukasvatus	5
2.3 Seikkailun tasot	8
2.4 Seikkailuohjaajan rooli	10
2.5 Ryhmän kehitysvaiheet	11
2.6 Seikkailukasvatus ja elämys osana matkailua	12
3 TUOTEKEHITYS	16
3.1 Tuotteistaminen	16
3.2 Segmentointi	17
3.3 Matkailutuotteen tuotekehitysprosessi	18
3.4 Palvelukonsepti	19
3.5 Palveluprosessi ja markkinatestaus	20
3.6 Hinnoittelu	21
3.7 Matkailutuote	22
4 TAPAUS REHJA	24
4.1 Nakertaja-Hetteenmäki kyläyhdistys Ry	24
4.2 Rehjansaari	25
4.3 Me, Nakertaja-Hetteenmäki kyläyhdistys ja Rehjansaari	26
4.4 Tuotteen testaus	27
5 POHDINTA	29
LIITTEET	

1 JOHDANTO

Tämä toiminnallinen opinnäytetyö on tehty Kajaanin ammattikorkeakoulun matkailunkoulutusohjelman lopputyönä. Työssä tarkastellaan elämyspedagogiikkaa ja seikkailukasvatusta ja sitä, kuinka niitä apuna käyttäen voi rakentaa elämyksellisen ohjelmapaketin.

Tehtävänäimme oli suunnitella paikalliselle vuonna 1997 perustetulle Nakertaja-Hetteenmäen kyläyhdistys ry:lle toiminnallinen päiväpaketti, joka sijoittuisi Kajaanin kaupungilta vuoden 2006 alussa vuokrattuun Nuasjärvellä sijaitsevaan Rehjansaareen. Kyläyhdistyksen tavoitteena on kehittää uusia tuotteita saareen, joka on ollut Kajaanin kaupungin omistama vuodesta 1966. Tuolloin viimeinen yksityinen omistaja, Emil Lehtovaara, luovutti saaren Kajaanin kaupungille yleiseen virkistyskäyttöön.

Toiminnallisen opinnäytetyömme idea sai alkunsa seikkailukasvatuksen kurssin tiimoilla vietetystä viikonlopusta Mieslahdessa. Ilmoitimme Nakertaja-Hetteenmäen kyläyhdistys ry:lle halustamme suunnitella ja toteuttaa toiminnallinen virkistyspäivä työyhteisölle. He kiinnostuivat aiheestamme, sillä he etsivät vuokraamaansa Rehjan saareen toiminnallista ohjelmaa.

Suunnittelimme ohjelmapaketin helposti muunneltavaksi asiakasryhmän fyysisten ominaisuuksien ja päivän keston mukaan. Pääajatuksena oli tuoda esille Rehjan saaren menneisyyttä ja värikästä historiaa sekä saada asiakkaat nauttimaan saaren erikoisesta luonnosta ja kauniista näköaloista.

Toiminnallista opinnäytetyötä suunnitellessamme ja toteuttaessamme pääsimme käyttämään oikeassa ympäristössä seikkailukasvatuksen ja elämyspedagogiikan teorioita sekä tekemään käytännössä sitä, mitä tulevaisuudessa haluamme työksemme tehdä.

2 SEIKKAILUKASVATUS JA ELÄMYSPEDAGOGIIKKA

Elämyspedagogiikka liittyy selkeästi kasvatukseen ja sosiaaliseen oppimiseen, seikkailukasvatus puolestaan on vähemmän kasvatuksellinen. Nämä molemmat teoriat ovat tavoitteellisia, ja niiden avulla pyritään saamaan aikaan muutoksia henkilökohtaisella tasolla. Käytännössä on vaikeaa tehdä eroa näiden kahden teorian välillä. Elämyspedagogiikka liitetään mieluummin hahnilaiseen ja saksalaiseen perinteeseen kun taas englanninkielisillä alueilla puhutaan mieluummin seikkailukasvatuksesta.

Elämyspedagogiikan ja seikkailukasvatuksen käytännötoiminnot voidaan molemmat jakaa samalla tavalla neljään eri osa-alueeseen. 1. Sosiaalistamisleikkeihin, joiden tarkoituksena on tutustuttaa ryhmänjäsenet toisiinsa sekä poistaa esteitä ryhmän toimintaan osallistumiseen. 2. Ryhmän aloitteisuuteen liittyvät tehtävät, joiden tarkoituksena on ratkaista ryhmälle annetut tehtävät. 3. Yksilöllisiä haasteita sisältävät köysi- ja kiipeilytehtävät. 4. Ulkoilmatoiminnot, kuten melonta ja maastopyöräily. (Lehtonen 1998, 21.)

Kaikissa näissä toiminnoissa käytettävät taidot voidaan puolestaan jakaa kolmeen luokkaan: koviin taitoihin eli teknisiin taitoihin, jotka pystytään mittaamaan helposti sekä pehmeisiin taitoihin eli organisointi, opettamis- ja ohjeiden antamistaitoihin sekä metataitoihin eli toiminnan integrointiin liittyviin taitoihin, kuten päätöksien tekoon ja kykyyn kommunikoida. (Lehtonen 1998, 21.)

2.1 Elämyspedagogiikka

Elämyspedagogiikan teoreettiset juuret viittaavat Wilhelm Diltheyn (1833–1911) mukaan humanistiseen psykologiaan, jonka mukaan elämä ja sen kokemukset edellyttävät subjektiivista tietoisuutta yksilön tärkeänä pitämistä asioista. Eläminen,

tieto, kokemukset ja näkemys ovat elämyspedagogiikan keskeisimmät asiat. (Hemmi 2005, 585.)

Suomeen elämyspedagogiikka tuli 1980-luvun alussa. Elämyspedagogiikan isähahmona voidaan kuitenkin pitää Kurt Hanhia (1886–1974), joka toteutti kasvatuksellisia näkemyksiään 1920-luvulla Saksassa, Bodenjärven rannalle perustamassaan koulussa. Hanhilaisen elämyskasvatuksen johtoajatuksena oli tarjota haasteellista toimintaa ja elämyksiä, jotka kannustaisivat omakohtaiseen kasvuun, vuorovaikutuksen ja yhteisymmärryksen lisääntymiseen. (Hemmi 2005, 585.)

Hanhin elämyspedagoginen ajattelu koostui fyysisestä harjoituksesta, projektista, retkestä ja pelastuskoulutuksesta. Perusajatuksena oli luonnossa tapahtuvan retkeilyn tai muun fyysisen toiminnan avulla hämmäntää ihmisen itsetyytyväisyyttä ja palauttaa heille lapsuudenaikaisia kokemuksia, joita he voisivat myöhemmin käyttää hyväkseen. (Hemmi 2005, 585.)

Elämyspedagogiikan päämääränä on kokonaisvaltainen kokemus ja oppiminen, jossa oppimisen välineenä toimivat ryhmässä tapahtuva vuorovaikutus ja toisten ihmisten kunnioittava kohtaaminen ja arvostaminen. Elämyspedagogiikan ja seikkailukasvatuksen peruspilareita ovat luonto ja luonnossa toimiminen, koska virikkeellinen ja vaatimuksia asettava ympäristö on tärkeä osa seikkailutoimintaa. (Hemmi 2005, 586.)

Viime vuosien aikana elämyspedagogiikkaan on tullut vahvasti mukaan ekologinen näkemys. Elämyspedagogiikassa oppiminen tapahtuu usein mielen, kehon, tunteen ja toiminnan kautta, ja sen tavoitteena on kouluttaa yksilöitä ja ryhmiä sopeutumaan jatkuvien muutosten keskellä elämiseen. (Hemmi 2005, 586.)

Elämyspedagoginen toimintaympäristö on useimmiten luonnossa ja se sisältää fyysistä toimintaa ryhmässä. Elämyspedagogiikassa itse tekeminen ei ole pääasia, vaan tekemisen kautta oppiminen ja uuden opitun tiedon siirtäminen. Elämyspe-

dagogiikka ei ole tietoista kasvattamista vaan oppimismahdollisuuksien tarjoamista. (Hemmi 2005, 586.)

Elämyspedagogiseen toimintaan liittyy vahvasti palautteen saaminen ja antaminen. Palaute voi tapahtua keskustelemalla tai kirjallisesti, ja sen tarkoitus on mahdollistaa yksilö tai ryhmä huomaamaan omia toimintatapojaan erilaisissa tilanteissa sekä antaa mahdollisuus uusien toimintamallien kokeilemiseen. Opitut asiat käsitellään ja tavoitteena olisi pystyä siirtämään niitä arkielämään ja saada sitä kautta lisävalmiuksia erilaisista haasteista selviämiseen. (Outward Bound Finland 2005.)

Simon Priestin mukaan elämyspedagogiikan voi jakaa neljään ohjelmatyyppiin.

Vapaa-aika ja virkistys

Painopisteenä ovat affektiiviset tavoitteet: pyrkimys vaikuttaa ihmisten tunteisiin. Tämähän on tavoitteena luontoon liittyvässä elämysmatkailussakin. Toisena tavoitteena voitaisiin pitää transformaation eli henkisen muutoksen aikaansaamista.

Kasvatukselliset ohjelmat

Kognitiiviset tavoitteet painottuvat, jolla pyritään vaikuttamaan ihmisten ajatteluun. Tämäkin on usein piilotajuisesti sisällytetty luontomatkailutuotteisiin.

Opetukselliset ohjelmat

Näillä pyritään vaikuttaa käyttäytymiseen, ja tämä koskee mm. erä- ja luontomatkailuoppaita.

Terapeuttiset ohjelmat

Pyrkimyksenä on saada aikaan muutoksia ja parannuksia, luontokokemuksella on havaittu olevan terapeuttisia ominaisuuksia. (Telemäki 1998, 54.)

Monesti kaikki nämä edellä mainitut ohjelmatyypit sekoittuvat toisiinsa todellisessa tilanteessa ja painottuvat tilanteen, osanottajien ja ohjaajien mukaan. Matkailullisesta näkökulmasta katsottuna Priestin ohjelmatyypijaottelun yksikään kohta ei vastaa perinteistä lomaa. Elämyspedagogiikka on liian tavoitteellista käytettäväksi toiminnallisen ohjelmapaketin suunnittelussa pelkästään, ellei matkassa ole kyse juuri opintomatkasta tai terapeuttisten tavoitteiden saavuttamisesta.

2.2 Seikkailu ja seikkailukasvatus

Kanadalainen Simon Priest määrittelee seikkailun kokemukseksi, joka johtaa mihin tahansa epävarmaan lopputulokseen. Riskien avulla oppiminen on seikkailukasvatuksen yksi keskeisimmistä metodeista. Ongelmana on riskien kartoittaminen ja hallitseminen siten, että seikkailu ja turvallisuus yhdistyvät. (Telemäki 1998, 42.)

Seikkailukasvatus on pedagogiikan muoto, jota voi soveltaa toiminnallisen ohjelmapaketin suunnittelussa. Seikkailukasvatuksella pyritään kokemuksellisen ja yhteistoiminnallisen oppimisen soveltamiseen, ja siihen liittyy myös paljon elämys- ja sosiaalipedagogiikkaan luettavia piirteitä. Niiden kautta toiminnassa korostuu elämyksellisyys ja positiivisten kokemusten saavuttaminen sekä yksilö- että ryhmätasolla. (Pietiläinen 2006.)

Käytännössä seikkailukasvatus tarkoittaa leirien ja retkien suunnittelua ja johtamista, erilaisten erätaitojen opettamista ja luonnossa liikkumista turvallisesti. Nykyään seikkailukasvatukseen liittyy myös ympäristökasvatuksellisia tavoitteita ja periaatteita. Retket pyritään toteuttamaan luontoa säästäen ja kestävän kehityksen periaatteisiin pohjautuen. (Pietiläinen 2006.)

Josef Kochin mukaan seikkailukasvatuksen voi määritellä seuraavasti:

- Seikkailu sijoittuu osallistujille vieraaseen ja vaatimuksia asettavaan ympäristöön, usein luontoon.
- Seikkailutilanteisiin liittyy aina toimintaa, josta on vaikea kieltäytyä.
- Ennen fyysisen toiminnan aloittamista vaaditaan henkistä suunnittelua ja harkintaa.
- Seikkailutilanteeseen liittyy välittömyyden, ennalta-arvaamattomuuden ja yllätyksellisyyden aineksia.
- Seikkailu tarjoaa mahdollisuuden ryhmäkokemiseen: uudet tilanteet, jotka vaativat rohkeutta, mutta samalla aiheuttavat ahdistuneisuutta, edellyttävät ryhmältä toimintakykyä ja usein myös roolien uudelleen arviointia.
- Tarkoituksena on turvallisuuden ja kontrollin sekä toisaalta arvaamattomuuden ja itsensä voittamisen välisen tasapainon löytäminen. (Lehtonen 1998, 19.)

Seikkailukasvatuksen tarkoituksena on löytää piileviä voimavaroja ja opastaa yksilöitä ottamaan ne käyttöön. Näin ne luovat mahdollisuuksia laajentaa omaa toimintaa uusille alueille ja auttavat selviytymään eri tilanteista. Tarkoituksena ei siis ole keskittyä ongelmiin ja vaikeuksiin vaan luoda positiivista suhtautumista ja uusia käyttäytymismalleja eri tilanteisiin. Omien fyysisten ja psyykkisten voimavarojen tunnistaminen sekä itsetuntemuksen ja -luottamuksen lisääntyminen ovat seikkailukasvatuksen keskeisiä tavoitteita. (Pietiläinen 2006.)

Seikkailukasvatuksen mukaan menestyksekkään toiminnan ryhmälle takaa luottamus ryhmän muihin jäseniin sekä ryhmässä toimimisen taidot. Näitä taitoja pyritään siis kehittämään seikkailutoiminnan avulla, jotta niitä voitaisiin hyödyntää myös omassa arjessa. Seikkailussa ei siis ole kysymys kilpailusta toisia vastaan, vaan oman itsensä voittamisesta yhdessä muiden kanssa. (Pietiläinen 2006.)

Seikkailukasvatuksella on useita päämääriä ja määritelmiä, joita tarkastelemme seuraavaksi. Alkuperäisin määritelmä on seikkailu itsessään, jolla tarkoitetaan sitä, että seikkailun varsinaisella sisällöllä ei ole merkitystä. Kokemusta ei käsitellä sanallisesti vaan uskotaan, että elämys itsessään tekee tehtävänsä. Uudempi suuntaus on refleктоiva seikkailu, jolla tarkoitetaan sitä, että itse seikkailutapahtuman lisäksi keskustelun avulla pyritään oppimistulokseen sekä osallistujan henkilökoh- taiseen kasvuun. Ohjaajalla on tärkeä rooli tämänkaltaisten päämäärien saavutta- misessa. (Lehtonen 1998, 64–65.)

Seikkailukasvatus pohjautuu ajatukseen, jossa uskotaan, että toisilla on suurempi halu / vietti hakea elämyksiä. Tämän tyylin päämääränä on tarjota tarpeeksi voi- makkaita elämyksiä turvallisesti ja turvallisessa ympäristössä. Seikkailu ajanviet- teenä on hyvin pitkälle samanlainen päämääriltään kuin ensimmäisenä mainittu seikkailu. Tarkoituksena vain on pitää hauskaa. Ryhmän ohjaajalla on suuri vastuu tämän päämäärän saavuttamisessa, sillä hänen tulee seurata koko ajan kaikkien ryhmän jäsenten viretasoa. Seikkailu metaforana on seikkailukasvatuksen / elä- myspedagogiikan uusin suuntaus, jonka päämääränä on kyetä siirtämään seikkai- lun aikana koetut elämykset ja oppiminen myös arkielämään. (Lehtonen 1998, 65– 67.)

Seikkailu metaforana jaetaan kahteen eri luokkaan riippuen siitä, halutaanko koe- tun elämyksen kautta tuotu oppi siirtää kokonaisuudessaan arkielämään yleensä vai jonkun tietyn yksittäisen asian oppimiseen. Ero näiden päämäärien välillä on se, että mikäli seikkailua halutaan käyttää metaforana yksittäisten asioiden oppimi- sessa, niin elämykseen valitaan tietoisesti mukaan sellaisia osia, joiden tiedetään auttavan ja rohkaisevan kunkin ryhmän tai yksilön kasvua juuri heille tärkeillä alu- eilla. Jos taas seikkailua metaforana käytetään elämässä yleensä, elämys ei ole niin ennalta suunniteltu, vaan sen täytyy sisältää uusia elementtejä, jolloin yksilö tai ryhmä joutuu ponnistelemaan saadakseen uuden, erilaisen tilanteen hallintaan- sa ja huomaa selviävänsä siitä. (Lehtonen 1998, 67.)

2.3 Seikkailun tasot

Seikkailukasvatuksessa käytetään seikkailua työvälineenä. Jokainen ihminen kokee seikkailun omalla tavalla, joten kokemuksien tasoja on hankalaa määritellä. Colin Mortlockin tekemän seikkailu tasojen nelijaon avulla on helpompi määrittää seikkailukokemusta sekä henkilökohtaisesti että ryhmän ohjaajana.

Leikki

Tällä tasolla toimiessaan, ihminen toimii huomattavasti omien kykyjensä alapuolella. Hänen kehityksensä on minimaalista. Hänen osallistumisensa toimintaan on minimaalista, eikä toiminta vaikuta juurikaan hänen tunteisiinsa, taitoihinsa, mielenhallintaansa tai keskittymiseensä. Pelko vaarasta on olematonta. Hänen reaktionsa vaihtelevat hauskaista ja miellyttävästä tylsistymiseen ja ajan haaskaamiseen. (Mortlock 1984, 22.)

Seikkailu

Seikkailun tasolla ihminen hallitsee tilanteen, mutta joutuu käyttämään taitojaan päämäärän saavuttamiseksi. Pelkoa vaarasta ei yleensä esiinny, mutta jos pelkoa esiintyy, niin syynä on vaarallinen tai uusi ympäristö. Tällä tasolla opetellaan taitoja. Tällä tasolla ei esiinny pitkästymistä, tunnetta osallistumisen puutteesta eikä stressiä. (Mortlock 1984, 22.)

Rajaseikkailu

Tällä tasolla henkilö tuntee fyysisen vaaran läsnäolon ja stressiä eikä enää tunne olevansa tilanteen herra. Henkilö tuntee voivansa omalla panoksellaan ja hivenellä tuuria suorittamaan toiminnon ilman onnettomuutta. Hän hyväksyy omien taitojensa olevan testissä. Hän tiedostaa tilanteen epävarmuuden ja tietää, että menestys tai epäonnistuminen on mahdollista. Onnistuessaan hän on kokenut rajaseikkailun. (Mortlock 1984, 23.)

Epäseikkailu

Tämä on viimeinen taso, eikä edessä oleva haaste ole enää kontrolloitavissa. Tällä tasolla liikuttaessa on loukkaantumisen ja kuoleman riski täysin mahdollinen. Epäseikkailu voi aiheuttaa psyykkisiä vaurioita. Onnistuessaan epäseikkailu voi olla parhain opettaja, koska ihminen oppii sitä kautta paljon omista rajoistaan käydessään yli rajojensa. (Mortlock 1984, 23, 41.)

Bowles jakaa seikkailun kolmeen eri luokkaan:

Yhteisöllinen seikkailu (Community Adventure)

Siinä tulevat esille selviytyminen, perustarpeiden tyydyttäminen ja perustietojen ja taitojen käyttäminen. Lähtökohtana tällä tasolla on saada yksilöiden ja ryhmien kesken sellaista toimintaa ja seikkailua, joka hyödyttää koko yhteisöä. (Somerkoski 1992, 87.)

Yksilöllinen seikkailu (Relative Adventure)

Tällä tasolla toiminta riippuu yksilöiden tai ryhmän mielipiteistä tai motiiveista, eikä sillä ole käytännöllistä tarvetta. Hyöty kohdistuu pelkästään yksilön omien taitojen kehittymiseen. (Somerkoski 1992, 87.)

Vieraantunut seikkailu (Alienated Adventure)

Tämän tason seikkailu on kontrolloimatonta ja etukäteen suunnittelematonta. Tämäntyyppinen seikkailunhalu aiheutuu äärimmäisestä nautinnon tavoittelusta ja narsismista. (Somerkoski 1992, 87.)

2.4 Seikkailuohjaajan rooli

Seikkailukasvatuksessa olennainen osa on ohjaajan kommunikaatiokyky. Ohjaajan asemaa helpottaa palautteen pyytäminen ja vastaanottaminen ryhmän jäseniltä, sillä niiden avulla hän pystyy kehittämään omia ohjaajan taitojaan. Seikkailuohjaajan täytyy olla joustava, koska seikkailutoimintaan liittyy aina yllättäviä muutostekijöitä. Ryhmän jäsenistä ja ominaispiirteistään sekä heidän taustoistaan tulee ohjaajan ottaa selvää etukäteen. Ohjaajalla täytyy olla myös tietoa turvallisuusstandardeista. (Telemäki 1998, 57.)

Seikkailuohjaajalle asetetut vaatimukset voidaan jakaa kolmeen eri luokkaan:

1. Persoonallisuuden piirre. Tarkoittaa seikkailuohjaajan kykyä vetäytyä ryhmän toiminnasta syrjään pikkuhiljaa. Mitä vähemmän ohjaaja ottaa osaa toimintaan, sitä enemmän osanottajat oppivat itse. Ohjaajalle on myös tärkeää olla vuorovaikutuksessa ryhmän jäseniin, sillä myös hän voi oppia osanottajilta uusia asioita. (Telemäki 1998, 57 - 59.)

2. Pedagogis-psykologinen pätevyys. Jaetaan sosiaalisiin, psykologisiin, kommunikatiivisiin ja evaluaation taitoihin. Sosiaalisilla taidoilla tarkoitetaan mm. empatiaa kykyä ja ryhmädynamiikan ylläpitämistä. Psykologisten taitojen avulla ohjaaja pystyy ylläpitämään motivaatiota, käsittelemään stressitilanteita ja luomaan luotettavan ilmapiirin. Kommunikaatiotaidot liittyvät kykyyn esiintyä ryhmän edessä, kykyyn kuunnella, vastata ja opettaa. Evaluaatio taitojen avulla ohjaaja osaa ennakoita vaara- ja odottamattomia tilanteita, improvisoida hätätilanteessa ja analysoida vaihtoehtoja. (Telemäki 1998, 57 - 59.)

3. Luontoa koskeva / liikunnallinen pätevyys. Näillä vaatimuksilla tarkoitetaan ammatillista kelpoisuutta, kuten ohjaajan tai eräoppaan tutkinto. (Telemäki 1998, 57 - 59.)

2.5 Ryhmän kehitysvaiheet

Ryhmän ohjaajalle on tärkeää tunnistaa ryhmäilmiöt sekä ymmärtää mikä kehityksen vaihe ryhmällä on menossa. Työpaikan virkistäytymispäivän aikana tavoitteena on seikkailukasvatuksen avulla löytää osallistujille uusia rooleja jo olemassa olevien lisäksi. Tämän toiminnan avulla voi löytyä uusia toimintamalleja myös työ- ja arkielämään. Seikkailukasvatuksellisen ohjelmapaketin avulla pyritään saamaan ryhmä oppimaan ja toimimaan yhteistyössä ja vuorovaikutuksessa yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi. Ryhmän muodostuminen ja sen toiminta kehittyvät vaiheittain. (Sivistysliitto Kansalaisfoorumi SKAF ry & Opintokeskus Kansalaisfoorumi 2006.)

Ensimmäinen vaihe on ryhmän muodostaminen, jonka edellytyksenä on turvallisen ilmapiirin luominen, jossa tutustumiseen sekä odotusten ja tavoitteiden selvittämiseen käytetään riittävästi aikaa. Ryhmän muodostumisvaiheessa on vain joukko arkoja ja epävarmoja yksilöitä, jotka tarkkailevat ja etsivät omat paikkaansa ryhmässä. Ryhmä syntyy vasta, kun yhteinen tavoite on selvä. (Sivistysliitto Kansalaisfoorumi SKAF ry. ym. 2006.)

Toista vaihetta kutsutaan toimintamuotojen selkiytymiseksi, jossa halutaan osoittaa, että kysymyksessä on ryhmä. Ryhmässä vallitsee innostunut mieliala, yhtenäisyyttä halutaan suojella ja yhteiset toimintatavat muodostuvat. Päätökset syntyvät enemmistöpäätöksinä ja erimielisyyksiä vältellään. Tällöin henkilökohtaiset ja yhteiset tavoitteet voivat olla ristiriidassa. Jäsenten väliset erot tulevat esille, jolloin samanhenkiset löytävät toisensa ja syntyy alaryhmiä. (Sivistysliitto Kansalaisfoorumi SKAF ry. ym. 2006.)

Toimintatapojen vakautumisvaiheessa ryhmän ilmapiiri on vapautunut ja avoin sekä ryhmä kiinteytyy, pelisäännöt ovat selvät, jokainen tietää oman paikkansa ja roolinsa. Ryhmä rutinoituu, me-henki on luja ja ryhmä alkaa rakentaa muuria ympärilleen. Vaarana on sortua helppoihin ratkaisuihin, jolloin kiinnostus itse työstä

alkaa kohdistua ryhmän sisäiseen maailmaan. (Sivistysliitto Kansalaisfoorumi SKAF ry. ym. 2006.)

Viimeisenä tulee ryhmän toiminnanvaihe, jolloin ryhmällä on kyky ratkaista ristiriitoja ja viestiä keskenään tehokkaasti. Ryhmä on avoin sekä sisäänpäin että ulospäin, ja ristiriitoja uskalletaan kohdata. Työtä tehdään yhteisvastuullisesti, tehokkaasti ja tavoitesuuntautuneesti. (Sivistysliitto Kansalaisfoorumi SKAF ry. ym. 2006.)

2.6 Seikkailukasvatus ja elämys osana matkailua

Matkailulla tarkoitetaan toimintaa, jossa ihmiset matkustavat tavanomaisen elinpiirinsä ulkopuolelle ja oleskelevat siellä korkeintaan yhden vuoden vapaa-ajanvietossa, liikematkalla tai muussa tarkoituksessa. Tavanomaisella elinpiirillä tarkoitetaan tässä kohteita, jotka ovat fyysisesti lähellä henkilön kotipaikkaa tai jossa henkilö käy säännöllisesti. (Tilastokeskus 2005.)

Seikkailumatkailu on fyysisiä ja psyykkisiä taitoja vaativaa matkailua, jossa osallistujat ottavat aktiivisesti osaa itse toimintaan. Seikkailumatkailu toteutuu luonnossa, eksoottisessa tai kaukaisessa ympäristössä ja siihen voi myös liittyä kokemus eri kulttuureista ja ihmisistä. Seikkailumatkailijat odottavat kokevansa riskejä ja jännitystä sekä joutuvansa henkilökohtaisesti koetukselle. Seikkailumatkailussa ensisijaisen tärkeää on valmistautua ja harjoitella huolella ennen itse matkaa, kokeakseen mahdollisimman voimakkaan elämyksen turvallisesti. (Telemäki 1998, 53.)

Nykyään matkailijalle muodostuvat kokemukset ja elämykset useimmiten oman toiminnan kautta, joten ohjelmapalveluiden merkitys seikkailumatkailussa on huomattavan suuri. Ohjelmapalvelulla tarkoitetaan aktiivista ohjattua toimintaa, jonka toimintaympäristö on useimmiten luonto. Maailman matkailujärjestö (WTO) luokittelee ohjelmapalvelut vesi- ja ranta-aktiviteetteihin, talviaktiviteetteihin, luontomatkailuun, sosiaaliseen elämään ja kilpailuihin sekä kulttuuriin, taiteisiin ja käsitöihin.

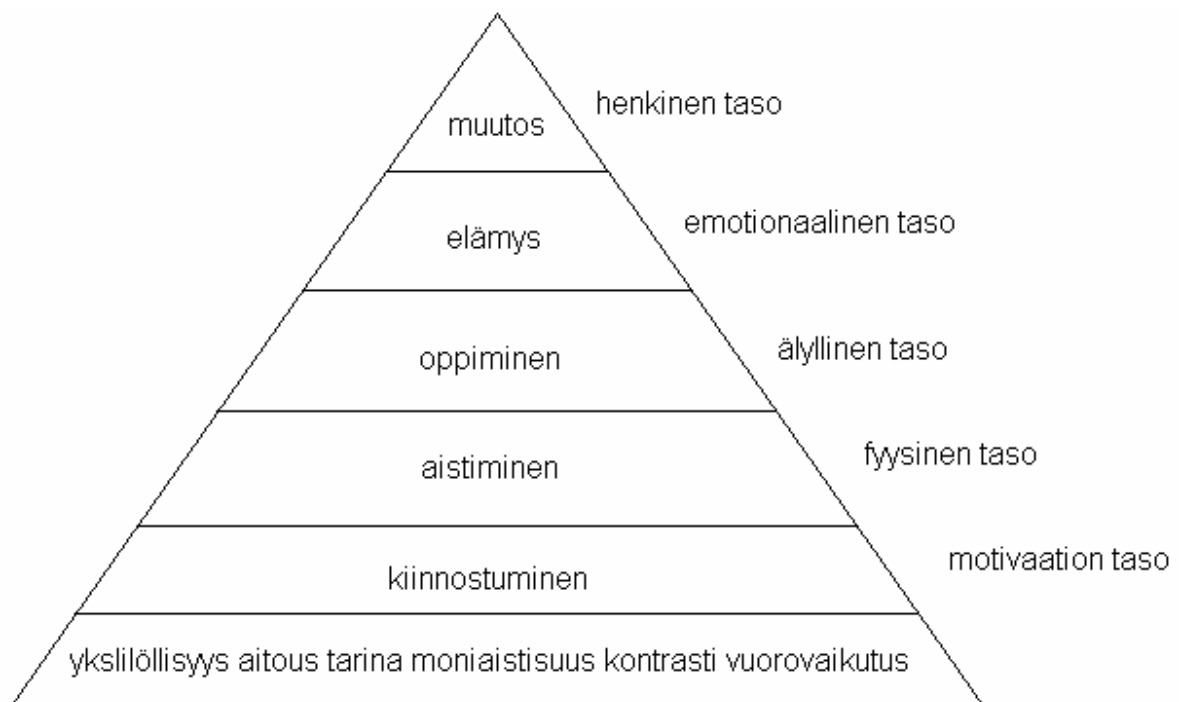
Suomen oloihin soveltuvat ohjelmapalvelut voidaan luokitella jakamalla kahteen pääryhmään: harrastus- ja virkistyspalveluihin sekä kulttuuri- ja taidepalveluihin. (Hemmi & Vuoristo, 1993, 227.)

Toinen tapa luokitella ohjelmapalvelut on teemoitella ne luontoympäristössä tapahtuviin aktiviteetteihin, harrastus- ja virkistystapahtumiin, rakennettuihin aktiviteetteihin ja huvikohteisiin sekä kilpailu-, kulttuuri- ja taidetapahtumiin. (Verhelä & Lackman, 2003, 94.)

Lapin Elämysteollisuuden Osaamiskeskus määrittelee elämyksen seuraavasti:

”Elämys on moniaistinen, positiivinen ja kokonaisvaltainen tunnekokemus, joka voi tuottaa kokijalleen henkilökohtaisen muutoksen. Usein elämykseen liittyy tunne itsensä ylittämistä; tehdään ja koetaan jotain sellaista, mitä arjessa ei ehkä osata tai uskalleta. Elämys on ikimuistoinen kokemus, joka johtaa kokijan henkilökohtaiseen kehittymiseen – elämyksen aikana koettu ja opittu voidaan omaksua osaksi omaa arkipersonaa, tai elämyksen kokeminen voi johtaa oma maailmankuvan muuttumiseen.” (Lapin Elämysteollisuuden osaamiskeskus 2006.)

Seikkailumatkailussa elämys on keskeinen tekijä ohjelmapalveluja tuottaessa, ja matkailun ammattilaisen täytyy tietää, mitä elämyksellä tarkoitetaan. Kuitenkin on vaikeaa määritellä elämyksen kokemista, sillä jokainen kokee sen henkilökohtaisella tasolla. Lapin Elämysteollisuuden osaamiskeskuksessa kehitetyn Elämyskolmiomallin avulla voi arvioida ja ymmärtää erilaisten tuotteiden elämyksellisyyttä sekä suunnittelu että toteutusvaiheessa.



KUVA 1, Elämyskolmio (Tarssanen 2005.).

Elämyskolmiomalli perustuu elämyksen elementteihin (horisontaali akseli) ja kokemuksen tasoihin (vertikaali akseli). Suunnitteluvaiheessa käytettäviä elementtejä on kuusi. Yksilöllisyys on ensimmäinen elementti, sillä tavoitellaan ainutkertaista ja yksilöllisesti suunniteltua palvelua / tuotetta. Pyritään siihen, ettei samaa tai samanlaista tuotetta löydy muualta. Aitoudella pyritään tuotteen uskottavuuteen niin, että asiakas itse kokee sen uskottavaksi ja sen tulee perustua omaan kulttuuriin ja paikalliseen identiteettiin. (Tarssanen 2005, 9 - 10.)

Tarina on lähellä aitoutta. On tärkeää, että kokonaisuuden eri elementit kietoutuvat yhteen yhdenmukaisen kehyskertomuksen avulla. Tarina antaa sosiaalisen merkityksen sekä asiakkaalle syyn kokea kyseisen tuotteen. Moniaistisuudella tarkoitetaan tuotteen / palvelun kokemista mahdollisimman monin aistein. Aistiärsykkeiden tulee olla harmoniassa keskenään, jotta tuote koetaan mahdollisimman uskottavana. (Tarssanen 2005, 10 - 11.)

Kontrastin tavoitteena on saada asiakaslähtöinen tuote, joka on erilainen suhteessa asiakkaan arkeen. Tarkoituksena on saada asiakas kokemaan uutta, eksoottista ja tavallisuudesta poikkeavaa. Kontrastia tavoitellessa on pyrittävä ottamaan huomioon asiakkaan kansallisuus ja kulttuuri erilaisuuden saavuttamiseksi. Vuorovaikutuksessa pyritään onnistuneeseen kommunikaatioon tuotteen ja sen tuottajien kanssa. Olennaista on kokea yhteisöllisyyden tunne eli kokea yhdessä, osana yhteisöä. Yhdessä koettu elämys on hyväksytty ja arvostettu, ja se lisää yhteenkuuluvuuden tunnetta ryhmän sisällä. (Tarssanen 2005, 11 – 12.)

Toteutusvaiheessa kokemuksen tasoja on 5. Niillä kuvataan asiakkaan kokemuksen rakentumista, kiinnostuksen ja kokemisen kautta tunnepitoiseen elämykseen, mikä johtaa henkiseen muutokokemukseen. Alimpana on 1. motivaation taso, jolla herätetään asiakkaan kiinnostuminen, luodaan asiakkaan odotukset sekä halu ja valmius osallistua ja kokea tuote mahdollisimman monella tasolla. Fyysisellä 2. tasolla asiakas kokee ympäristöään aistien kautta. Tuote otetaan vastaan, tunnetaan, havaitaan ja tiedostetaan. Onnistunut tuote antaa miellyttävän ja turvallisen kokemuksen. Älyllisellä 3. tasolla käydään läpi ympäristön antamat ärsykkeet, joiden mukaan toimimme, opimme, ajattelemme, sovellamme tietoa ja muodostamme mielipiteitä. Tällä tasolla on mahdollisuus oppia jotain uutta ja kehittyä joko tiedostetusti tai tiedostamatta. 4. Emotionaalinen taso on varsinaisen elämyksen kokemista tunnetasolla (ilo, riemu, onnistumisen ja oppimisen ilo, liikuttuminen), jonka yksilö kokee merkitykselliseksi. Henkinen 5. taso johtaa henkilökohtaiseen muutokokemukseen fyysisessä olotilassa, mielentilassa tai elämäntavassa. (Tarssanen 2005, 12 - 14.)

3 TUOTEKEHITYS

Tuotekehitys on toimintaa, jonka tarkoituksena on etsiä, synnyttää, valita ja kehittää yritykselle uusia tuotteita sekä karsia pois kilpailukykyä menettäneitä tuotteita. Tuotekehitysstrategia on tuotekehityksen olennainen osa, joka on suunnittelua pitkällä aikavälillä. Se edellyttää, että liiketoiminnalla on määritelty selkeät tavoitteet ja päämäärät. (Lähteinen 1999.)

Tuotekehityksen avulla yritys pyrkii tuloksensa kehittämiseen. Keskeisin tehtävä on saada yrityksen tuote tai tuoteisto paremmaksi, kuitenkin yrityksen omat resurssit huomioon ottaen. Tuotekehitystoiminnan tulee tehdä yhteistyötä yrityksen muiden toimintojen kanssa, ei erillisenä osana sitä. Tässä prosessissa tärkeä osa on markkinoilta saatava tieto, jonka avulla yritys pystyy kehittymään kilpailukykyiseksi. (Välimaa, Kankkunen, Lagerroos & Lahtinen 1994, 7 - 35.)

Yrityksen liiketoiminnalla on aina oltava päämäärä, tarkka kuva yrityksen tämänhetkisestä tilanteesta sekä visio tulevasta. Vain näin henkilöstön pystyy motivoimaan saavuttamaan halutut päämäärät. Onnistunut tuotekehitystyö pitää yrityksen ajan tasalla sekä auttaa menestymään luomalla uusia ja parantamalla jo olemassa olevien tuotteiden laatua. Kokonaisuudessaan tuotekehitystoiminta on markkinoinnin, tuotekehityksen sekä valmistuksen yhteistoimintaa, eli integroitua tuotekehitystä. Yritys voi luoda kilpailukykyisen tuotteen vain edellä mainittujen toimintojen yhteistyönä. (Välimaa ym. 1994, 7 - 35.)

3.1 Tuotteistaminen

Tuotteistamisella tarkoitetaan kohteiden tarjoamien mahdollisuuksien muokkamista tuotteiksi, joilla on selkeä arvoa tuottava ydin. Perusajatuksena on se, että tuotteella on oltava hinta ja asiakkaan on voitava ostaa tuote jostakin. Matkailuyrityksen tavoitteena on luoda asiakkaalle elämyksiä ja palvelujärjestelmä, jotka ta-

kaavat, että asiakkaat haluaisivat tavoitella yrityksen tarjoamia elämyksiä yhä uudelleen. Tuotteistaminen perustuu kohteessa jo olemassa olevien vetovoimatekijöihin, joita käytetään elämysten syntymiseen. (Komppula & Boxberg 2002, 92.)

Tärkeintä tuotteistamisessa on asiakaslähtöisyys. Yrityksen tulisi tietää, mitä asiakas haluaa ostaa, miksi haluaa ostaa, mistä haluaa ostaa sekä mistä löytyy lisää asiakkaita. Tätä kutsutaan segmentointilähtöiseksi toiminnaksi.

3.2 Segmentointi

Segmentoinnin perusajatuksena on markkinoida samaa tuotetta erilaisia tekijöitä korostaen erilaisille kohderyhmille tai markkinoida kokonaan erilaisia tuotteita erilaisille kohderyhmille. Tärkeintä on täyttää kohderyhmän odotukset. Segmentoinnin perusteina käytetään sosiodemograafisia tekijöitä, kuten ikä, sukupuoli, koulutus ja ammatti, maantieteellisiä tekijöitä sekä psykograafisia (persoonallisuus ja elämäntyyli) että käyttäytymiseen liittyviä tekijöitä (arvot ja tarpeet). (Komppula & Boxberg 2002, 78 – 85.)

Komppulan ja Boxbergin mukaan segmentoinnin avulla kullekin asiakasryhmälle voidaan kehittää juuri sen asiakasryhmäntarpeita vastaavia tuotteita, suunnitella tuotteiden saatavuusratkaisut kyseisen asiakasryhmän ostotottumusten mukaan sekä suunnitella ja toteuttaa markkinointiviestinnän toimenpiteet niissä medioissa tai niillä välineillä, joilla kyseinen kohderyhmä tehokkaimmin tavoitetaan. (Komppula ja Boxberg 2002, 76.)

Tehokkaan segmentoinnin edellytys on selkeä määrittely jokaiselle segmentille aiemmin mainittujen segmentointikriteerien perusteella. Segmentin tulee olla riittävän suuri ja siinä on oltava kasvupotentiaalia, mutta sen tulee olla myös selvästi rajattu. (Komppula & Boxberg 2002, 76.)

Komppulan ja Boxbergin teoksessa Cohenin 1972 tekemän määritelmän mukaan matkailijat luokitellaan organisoituihin massaturisteihin, individuaaleihin massatu-

risteihin, tutkimusmatkailijoihin ja kulkureihin. Tyypittelyn pohjana voi käyttää myös itse kohdetta (aurinko, luonto, kulttuuri), aktiviteettiä (lepo, juhliminen) tai se voi perustua myös yksilö- tai massamatkailuun. (Komppula ja Boxberg 2002, 76.)

3.3 Matkailutuotteen tuotekehitysprosessi

Tuotekehitys on prosessi, jossa on selkeästi erotettavat vaiheet ja systemaattinen eteneminen. Tuotekehitysprosessi alkaa asiakaslähtöisestä ideasta, joko täysin uudesta tuotteesta, vanhan parantamisesta tai monipuolistamisesta sekä uusien markkinoiden valtaamisesta. Sitä seuraa konseptivaihe, jolloin ideasta on hahmoteltu tuotekonsepti, ja sen jälkeen spesifiointivaihe, jossa määritellään markkinointitavoitteet, tuotantosuunnitelmaehdotukset, testaukset sekä liiketaloudellinen kannattavuus. (Välimaa ym. 1994, 30 - 32.)

Nämä kolme edellä mainittua vaihetta muodostavat yhdessä esisuunnitteluvaiheen. Esisuunnittelun tehtävänä on selvittää liiketoiminnalliset edellytykset ja määrittää lopputuote riittävän tarkasti, jotta toteuttamisvaiheessa jokainen osallistuja tietää halutun lopputuloksen (mm. rakennekonsepti, uutuusarvo, tuotteen ulkonäkö). (Välimaa ym. 1994, 32 - 34.)

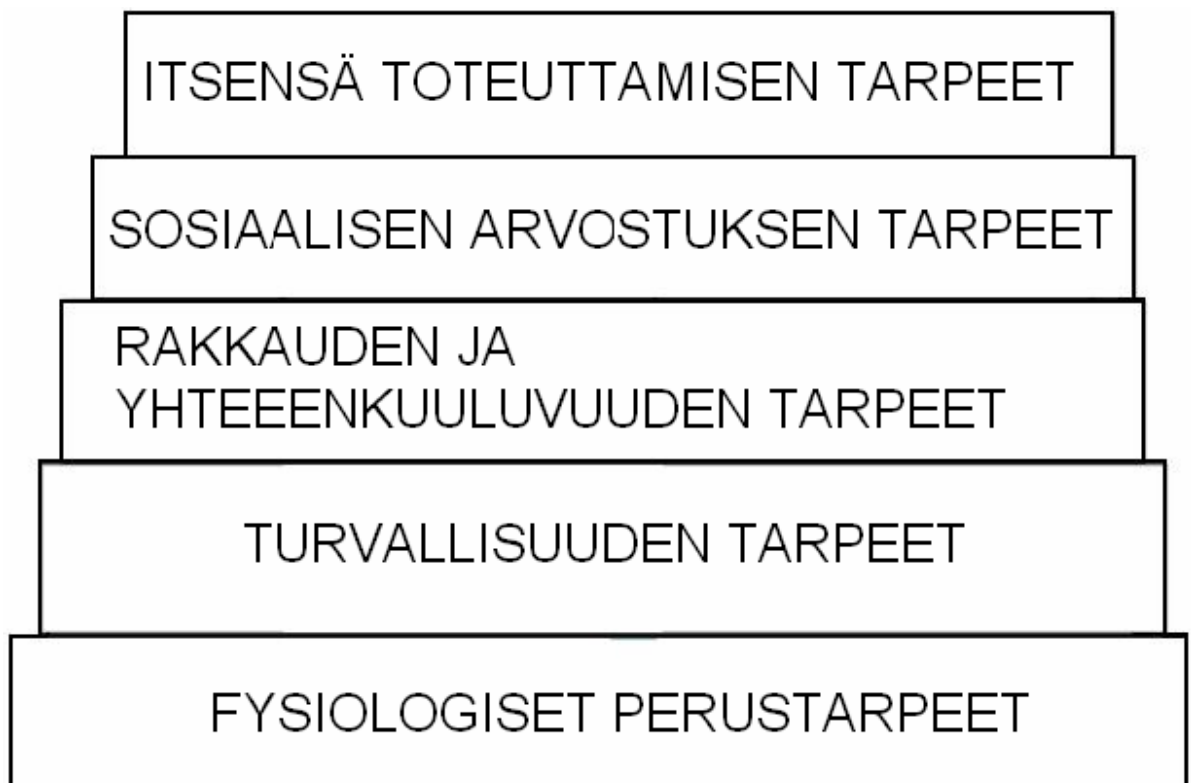
Tuotekehitysprosessi jatkuu dokumentoinnilla, jolloin kirjataan ylös kaikki esisuunnitteluvaiheen tuotokset. Seuraavana tulee työkalustusvaihe, jolloin yritys hankkii tuotannon käynnistämiseen tarvittavat työkalut. Matkailualalla tämä tarkoittaa esimerkiksi ohjelmapalveluyrityksen tarvitsemia alihankkijoita, joilta ostetaan matkailupaketin moduulit (mönkijäsafari, koskenlasku). Tuotantoonsiirtovaiheessa tuotetta aletaan valmistaa, markkinoida ja myydä. Tärkeänä osana markkinointia on palautteen kerääminen asiakkailta, etenkin silloin, kun kyseessä on uusi tuote tai uusi markkina-alue. Matkailualalla tämä tarkoittaa uuden tuotteen testaamista testiryhmän kanssa. (Välimaa ym. 1994, 34 - 35.)

3.4 Palvelukonsepti

Komppulan ja Boxbergin mukaan matkailuyrityksen tuoteidea perustuu käytännössä hyvin usein johonkin yrityksen käytettävissä olevaan resurssiin. Yritys arvioi henkilökunnan tietotaitoa, käytettävissä olevaa välineistöä sekä esimerkiksi käytettävissä olevia majoitustiloja. (Komppula & Boxberg 2002, 100 - 101.)

Ideoita löytyy myös varsinaisilta kilpailijoilta, ulkomaisista yrityksistä sekä asiakkailta, jotka saattavat kertoa kokemuksistaan muualla tai esittää konkreettisia toiveita ja ajatuksia tuotteiden pohjaksi. Resursseja voidaan lisätä verkostoitumalla muiden saman alan yritysten kanssa. (Komppula & Boxberg 2002, 99.)

Matkailutuotteen tuotekehitysprosessin ydin on palvelukonsepti. Se perustuu asiakkaan tarpeisiin, jotka voivat olla sekundäärisiä tai primäärisiä. Tätä tarkastelemme tarkemmin Maslowin (1908–1970) tarvehierarkiateorian avulla, jonka hän loi 1950-luvulla tutkiessaan ihmisten motivaatiota ja siihen liittyviä ongelmia. Sen mukaan ihmisen tarpeet ovat muodostuneet hierarkkisesti siten, että ihmiset pyrkivät ensin tyydyttämään perustavanlaatuiset fysiologiset tarpeet, ja kun nämä tarpeet on tyydytetty, pyritään tyydyttämään sosiaalisia ja henkisiä tarpeita. (Wikipedia 2006.)



KUVA 2, Maslowin tarvehierarkia (Härkönen, Rannisto & Risteli, 2003.).

3.5 Palveluprosessi ja markkinatestaus

Palveluprosessin kuvaukseen sisältyy matkailutuotteen esite tai tarjous, joka sisältää asiakkaalle tarpeelliset tiedot tuotteesta (tuote-esite). Yrityksen sisällä varsinaisen tuotteen kuvaus muodostuu erilaisten toimintojen moduuleista. (majoitus, ruokailu, kuljetus, aktiviteetit, ohjelmat), jotka linkittyvät toisiinsa. Nämä yhteen kootut moduulit (prototyyppi) on testattava ensin ulkopuolisella testiryhmällä, jolloin mahdolliset riskitekijät tulevat paremmin huomatuksi (esim. asiakkaan kulttuuritausta, kyvyt ja taidot). Testauksessa otetaan huomioon tuotteen toimivuus käytännössä, taloudellinen toteutettavuus (kustannusarvio) sekä kannattavuus. (Komppula & Boxberg 2002, 103.)

Palvelun moduuleja suunniteltaessa lähtökohtana on tuotteen idea, joka perustuu asiakkaan odottamaan arvoon ja laatuvaatimuksiin. Matkailijan motiiveista ja matkan tarkoituksesta riippuen kokonaistuotteen eri moduulit voivat olla laadullisesti eriarvoisia. (Komppula & Boxberg 2002, 103 - 104.)

Markkinatestaus matkailualalla on erittäin tärkeää. Testaaminen markkinoilla jaetaan kahteen osaan, esittelyyn potentiaalisille asiakkaille ja tuotteen konkreettiseen testaamiseen. Ulkopuolisten testaajien esittelyn yhteydessä on olemassa mm. mahdollisuus parannusehdotuksiin ja keino löytää tuotteelle sopivin jakelutie. Ulkopuolisten testaajien ryhmä on usein heterogeeninen ja se sisältää riskin epäaidosta kiinnostumisesta tuotteeseen. Konkreettisen testaamisen tarkoituksena on saada juuri oikein motivoitunut kohderyhmä testaamaan tuotetta, jolloin palaute on realistista. Tuotteen lanseeraaminen valitulle kohderyhmälle on markkinatestauksen viimeinen vaihe. (Komppula & Boxberg 2002, 112, 114.)

3.6 Hinnoittelu

Tuotteen hinta on asiakkaalle arvon mittari. Sen avulla rakennetaan ja muodostetaan haluttuja mielikuvia tuotteesta. Hinta on myös kilpailuun vaikuttava perustekijä ja se voi ehkäistä tai lisätä asiakkaan päätöstä hankkia tuote / palvelu. Palvelun hinnalla on vaikutusta sitä tarjoavan yrityksen toimintaan, joka pyrkii maksimoimaan kannattavuuden sekä pitämään palvelun hinnan sellaisena, että kohderyhmän kiinnostus säilyy. (Markkinoinnillinen kilpailuetu 2006.)

Matkailutuotteen hinnoitteluperusteita ovat kustannusten perusteella tehty hinnoittelu sekä asiakkaiden kysynnän perusteella että kilpailijoiden hintojen perusteella tehdyt hinnoittelut.

Ohjelmapalvelun hinnoittelussa on otettava huomioon raaka-ainekustannukset, palkat, investoinnit, kiinteät kustannukset, voittotavoite, arvonlisävero sekä alihankkijoilta ostetut palvelut / tuotteet. Tuotekehittelyssä ja hinnoittelustrategiaa va-

litessa on syytä tutustua markkinoihin ja verrata omaa tuotetta ja sen hintaa kilpailijoiden vastaaviin tuotteisiin. Liian kallis hinta karkottaa asiakkaat, ja liian halpa hinta herättää epäilyksiä tuotteen laadun suhteen. Volyymillä on merkitystä hintaa laskettaessa. Palvelujen tuottaminen yhdelle asiakkaalle on suhteessa kalliimpaa kuin saman palvelun tuottaminen ryhmälle. (Hannukainen 2006.)

3.7 Matkailutuote

Matkailutuotteella tarkoitetaan tuotetta, jonka matkailuyrittäjä kehittää ja myy tietylle segmentille eli kohderyhmälle joko itse tai välittäjän kautta. Se on kokonaisuus, johon kuuluvat tyypilliset matkailupalvelut, kuten liikenne-, majoitus- ja ravitsemuspalvelut, kokous- ja kongressipalvelut, ohjelmapalvelut sekä viihde-, urheilu ja kulttuuripalvelut.

Matkailutuotteeseen kuuluvat myös palvelut, jotka ovat kiinteästi sidoksissa matkailukohteeseen, jossa matkailupalveluja tarjotaan ja kulutetaan. Matkailutuote on palvelu jota tarjotaan asiakkaalle, joka tuotetaan ja kulutetaan samanaikaisesti. Se on siis aineeton, varastoimaton, vaihteleva ja siinä tuottaja ja asiakas ovat erottamaton osa palvelua. Matka on siis asiakkaalle kokonaisuus. (Komppula & Boxberg 2002, 10.)

Smithin (1994) mukaan matkailutuote koostuu 5 eri vaiheesta, joista 1. on fyysinen kohde eli paikka, joka on matkailutuotteen perusta. Se mahdollistaa matkailutuotteen olemassaolon ja se suunnitellaan matkailukäyttöön niin, että se on kuluttajien käytettävissä ja koettavissa. 2. on palvelu, jolla vastaan matkailijoiden tarpeisiin, kuten majoitus-, ravitsemis- ja ohjelmapalvelut. 3. Vieraanvaraisuus on subjektiivinen palvelu, joka käsittää asenteen ja tyylin, jolla tehtävät suoritetaan. Se on kokemuksen onnistumisen kannalta keskeinen elementti. 4. Valinnan vapaus vaihtelee matkan luonteen, budjetin, entisten kokemusten ja tietojen perusteella. Jotta matkailutuote olisi tyydyttävä, siihen tulisi liittyä aina joitain valittavia tekijöitä. 5.

Sitouttamisella eli asiakkaan osallistumisella pyritään matkailutuotteen syntymiseen. Matkailijasta tulee osa matkailutuotetta vasta kuluttaessaan sitä. (Smith 1994.)

Matkailutuotetta voidaan tarkastella tuottajan eli myyjän näkökulmasta, jolle tuote on palvelu, kuluttajan eli ostajan näkökulmasta, jolle tuote on matka ja markkinoinnin eli matkailusysteemin näkökulmasta, jossa verkoston ja markkinoiden kautta tuotteesta tulee brandi. Matkailutuote on myyjän tulonlähde, ostajan tarve ja markkinoinnin kohde. (Helva 2005, 8 - 9.)

4 TAPAUS REHJA

4.1 Nakertaja-Hetteenmäki kyläyhdistys Ry

Nakertaja-Hetteenmäki kyläyhdistys Ry on perustettu vuonna 1997. Se sijaitsee noin kahden kilometrin päässä Kajaanin keskustasta, ja nimensä mukaisesti siihen kuuluu kaksi lähekkäin olevaa erillistä asuinaluetta, Nakertaja ja Hetteenmäki. Asukkaita tuolla alueella on noin 2200, yrityksiä parisenkymmentä sekä siellä on peruskoulun ala-aste ja päiväkoti.

Kyläyhdistyksen listoilla toimii tätä nykyä noin 50 henkilöä, joiden palkkakuluja hoidetaan osittain mm. erilaisilla valtion ja EU:n tuilla.

Kyläyhdistykseen kuuluvat kaikki kyläläiset, jäsenmaksua ei peritä lainkaan. Yhdistyksen tavoitteena on ajaa oman alueen etuja kaupungin sisäisiä päätöksiä tehtäessä sekä järjestää mm. erilaisia tapahtumia, joihin pääsee vapaasti osallistumaan.

Kyläyhdistyksen pyörittämää toimintaa kylätalolla ovat mm. perhekahvila, nuorisotoiminta, iltapäiväkerhot, ikinuoren-kerho, kierrätystoiminta, posti, kuntosali sekä itse kylätalon tilojen vuokraus yksityisiin tapahtumiin.

Nakertaja-Hetteenmäki kyläyhdistys Ry:n toiminta on siis kaikin puolin monipuolista ja aktiivista monella eri osa-alueella ja sille on myönnetty vuonna 2004 "Vuojen kylä" - kunniakirja.

4.2 Rehjansaari

Rehjansaari on pinta-alaltaan 28,4 hehtaaria ja se sijaitsee noin viidentoista minuutin venematkan päässä Nuasjärvellä. Saarta kiertää kokonaisuudessaan noin 2.8 kilometrin mittainen luontopolku, jota pitkin kävellessä näkee todella kauniita maisemia. Rehjansaaressa on paljon poikkeuksellisia kasveja, joita yleensä ei löydy näiltä korkeuksilta. Saaren entiset omistajat ovat aikoinaan kuljettaneet sinne niitä etelämmästä Suomea.

Saaresta on löytynyt merkkejä asutuksesta jo kivikaudenajoilta, ja sen ovat omistaneet kuuluisat merkkihenkilöt, kuten piirilääkäri Elias Lönnrot ja taidemaalari Toivo Tuhkanen.

Vuonna 1966 saaren viimeinen yksityinen omistaja Emil Lehtovaara luovutti Rehjansaaren Kajaanin kaupungille nimelliseen hintaan. Silloin kaupanehtona oli, että saaren täytyy säilyä kaikkien kaupunkilaisten vapaassa käytössä ja sillä ei saa rahastaa kaupunkilaisia.

Tänä päivänä Rehjansaaressa löytyy 7 perhemökkiä (4-6hlöä) sekä 2 isompaa omalla saunalla varustettu mökkiä. Saaressa on myös iso päärakennus, jota voi vuokrata esimerkiksi kokouskäyttöön. Nakertaja-Hetteenmäki kyläyhdistys Ry vuokraa näitä tiloja vielä vuoden 2006 loppuun saakka.

Rehjansaaressa toimii valvojientuvassa pieni kiosk, josta voi ostaa peruselintarvikkeita tai vuokrata soutuveneeseen tai kanootin. Saaressa on myös muutamia laavupaikkoja, joissa saa paistaa makkaraa, ja yöpyä voi jokamiehen oikeuksien nojalla missä päin saarta vain. Kuljetukset Rehjansaaressa hoituvat kyläyhdistyksen huoltoveneeseen kyydillä, jos omaa venettä ei ole käytössä.

4.3 Me, Nakertaja-Hetteenmäki kyläyhdistys ja Rehjansaari

Yhteistyömme Nakertaja-Hetteenmäki kyläyhdistys ry:n kanssa alkoi yhteydenotostamme Nakertaja-Hetteenmäki kyläyhdistyksen projektivastaavaan Jarno Välimaahan. Kerroimme halusta tehdä toiminnallinen opinnäytetyö, jonka idea on virkistytymispäivä työyhteisöille. Kyläyhdistyksellä oli halu kehittää aktiivista toimintaa Kajaanin kaupungilta vuokraamaansa Rehjansaareen, joten Rehjansaari oli luonnollinen valinta toiminnallisen opinnäytetyömme tapahtumapaikaksi.

Kyläyhdistys antoi meille vapaat kädet suunnitella päivän sisältö ja lupasi huolehtia päivän toteuttamiseen liittyvistä kustannuksista. Kyläyhdistyksen ainoa toive oli sisällyttää saareen historiaa ja tämänhetkistä palveluntarjontaa ohjelmaamme sekä saada asiakkaat nauttimaan saaren erikoisesta luonnosta ja kauniista näköaloista.

Suunnittelumme alkoi tutustumisella Rehjansaareen ja sen historiaan. Pääsimme kulkemaan saareen huoltoveneen kyydillä aina tarvittaessa. Tutustuttuamme saareen ja sen tarjoamiin mahdollisuuksiin aloimme kehittää päivän ohjelmaa tarkemmin. Suunnittelimme aktiviteetit ja kehystarinan liittyen saaren historiaan. Karitoitimme aktiviteettien suorituspaikat sekä suunnittelimme ruokalistan ja sen toteuttamisen.

Kyläyhdistys tarjosi meille puitteet, tarvittavat työkalut ja materiaalit, joita tarvitsimme aktiviteettien (rastien) rakentamiseen. Valmis rekvisiitta kuljetettiin etukäteen Rehjansaareen huoltoveneellä.

Osa Nakerta-Hetteenmäki kyläyhdistys Ry:n henkilökunnasta osallistui tapahtumapäivänä testiryhmään arvioidakseen, onko suunnittelemamme ohjelmapaketti sellainen tuote, jonka he voisivat ottaa myyntiin tulevaisuudessa.

Rehjansaari tarjoaa hyvät puitteet tämänkaltaisille toimintapäiville, sillä sieltä löytyy majoituskapasiteettia, luontoa, historiaa, ja näiden avulla voidaan luoda asiakkaalle elämyksellisyyttä.

4.4 Tuotteen testaus

Virkistäytymispäivä alkoi kokoontumisella Petäisenniskan venesatamassa klo. 8.00 aamulla, jossa pidettiin pieni esittelykierros ennen lähtöä. Ryhmälle annettiin ohjeistusta kirkkoveneellä soutuun ja matka Rehjan saareen alkoi klo. 8.30. Perämiehenä toimi Pyörteentilan Pauli Ojakangas. Aamu oli erittäin sumuinen, mikä hieman hankaloitti alkumatkan suunnistusta saarta kohti.

4,9 kilometrin matka Rehjansaareen soudettiin rivakasti 45 minuutissa. Kirkkovene rantautui Rehjansaaren länsipuolella sijaitsevan päärakennuksen venesatamaan, josta jatkettiin matkaa muutama kymmenen metriä päärakennukselle.

Pihapiirin nuotiopaikalla ”saaren asukkaat” Toivo ja Rauha toivottivat ryhmän tervetulleeksi sekä tarjosivat tervetulokahvit ja voileivät. Aamukahvien aikana Toivo ja Rauha kertoivat tarinoita saaren historiasta, entisistä omistajista sekä nykyisestä saaren tarjonnasta.

Kahvien jälkeen päärakennuksen pihapiirissä ryhmä suoritti muutamia harjoitteita kokonaisena sekä jaettuina ryhminä (riverdance, suonylitys, tandem-hiihto, Apukki). Noiden tehtävien tekemiseen meni noin kaksi tuntia, jonka jälkeen nautittiin lounas päärakennuksessa.

Lounaan jälkeen päivä jatkui saarta kiertävää polkua pitkin seuraaville suorituspaikoille (suohon laulu, sokkotaulu). Reitin varrella saaren asukki Toivo esiintyi muutamissa paikoissa ja luki runomuotoon tehtyjä vihjeitä liittyen seuraaviin tehtäviin. Harjoitteiden jälkeen ryhmät joutuivat keksimään runon heille annetuista sanoista, jotka liittyivät jollain tavoin päivän teemaan. Runot esitettiin suohonlaulun jälkeen, josta jatkettiin vanhalle lähteelle. Siellä osallistujille oli pullollinen vettä jokaiselle ja puinen kiekko, johon on poltettu ”Rehja, 30.8.06”.

Kun saaren itäpuolella oleva luontopolku oli kierretty loppuun, saavuimme takaisin aloituspaikalle, missä viimeisenä tehtävänä oli rakentaa lautta annetuista tarvik-

keista. Kaikilla halukkailla oli mahdollisuus käydä lauttailemassa kahden laiturin välisen matkan halutessaan.

Lopuksi nuotiolla vieraille tarjottiin vielä kahvit ja makkaranpaistoa sekä käytiin palautekeskustelu. Osallistujat täyttivät vielä palautelomakkeen ennen takaisin soitua.

Päivän ruokailu-, materiaali- ja kuljetuskustannuksista vastasi Nakertaja-Hetteenmäki Kyläyhdistys Ry. Ruokakustannukset laskettiin suunnitellun ryhmäkoon ja ruokalistan mukaan. Kuljetuskustannuksia ei tällä kertaa laskettu, sillä käytössä oli kyläyhdistyksen omistuksessa oleva kirkkovene.

Seuraavaa virkistyspäivää toteutettaessa kuljetuskustannukset laskee kyläyhdistys itse venevuokran ja henkilömäärän mukaan. Kokonaispaketin hinta lasketaan kustannuksiin pohjautuen, johon vaikuttavat ryhmäkoko, ruokailu ja ohjaajien palkka sekä kuljetuskustannukset. Materiaalihankintoja ei tarvitse enää jatkossa tehdä, mikäli on tarkoitus viettää juuri tämän suunnitelman mukainen päivä.

5 POHDINTA

Opinnäytetyömme sai alkunsa seikkailukasvatus- ja tapahtumajärjestyskurssien tiimoilta. Päädyimme toiminnalliseen opinnäytetyöhön, sillä se tuntui mielekkäältä tavalta suorittaa opinnäytetyö.

Toiminnallista opinnäytetyötä suunnitellessamme ja toteuttaessamme pääsimme käyttämään oikeassa ympäristössä seikkailukasvatuksen teorioita sekä tekemään sitä, mitä tulevaisuudessa haluamme työksemme tehdä. Mielestämme seikkailukasvatuksessa ja elämyspedagogiikassa on paljon yhtymäkohtia, joita voi soveltaa juuri tällaisen virkistyspäivän suunnittelussa.

Teoriaa kirjoittaessamme huomasimme, kuinka hankalaa on erottaa seikkailukasvatuksen ja elämyspedagogiikan välistä eroa, koska ne liittyvät niin läheisesti yhteen. Hyvin pitkälti ne ovat samankaltaisia teorioita ja määritelmiä, hieman erilailla painottuen.

Opinnäytetyö aloitettiin toukokuussa 2006, jolloin otimme Nakertaja-Hetteenmäki kyläyhdistys Ry:n Jarno Välimaahan yhteyttä. Saimme tehtäväksemme suunnitella Rehjan saareen jotain toimintaa, sillä kyläyhdistys oli ollut vetovastuussa Rehjan saaresta noin vuoden, ja heidän mielestään se olisi sopiva paikka monenlaiselle toiminnalle.

Saari kuulosti meistäkin hienolta idealta, sillä monelle jo pelkästään saareen pääsy/meno voi olla elämys. Meille myös ilmoitettiin, että yhdistyksen rakentama kirkkoveine olisi käytettävissämme, joten siinä tuli elämyksellisyys heti päivän alusta alkaen mukaan.

Aikaa tämän virkistyspäivän ohjelman suunnitteluun ei mennyt kovinkaan paljon, sillä olemme opiskeluaikanaamme tehneet melko paljon samankaltaisia suorituksia eri kurssien tiimoilta. Ruokailujen järjestäminen, aikataulutus jne. olivat melko helppoa edellisen vuoden kurssien perusteella.

Rehjansaaren sähköttömyys ja viemäröinnin puuttuminen sai meidät päätymään ”ei niin luontoystävälliseen” ratkaisuun ruoka-astioiden kannalta, eli käytimme ruokailussa kertakäyttöastioita, joista sitten tulikin jonkin verran negatiivista palautetta. Jos tällaista pakettia jatkossa markkinoitaisiin, niin luonnollisesti käytössä olisi normaalit astiastot.

Meille annettiin vapaat kädet päivän ohjelmaa suunnitellessamme, mutta muutamia toiveita esitettiin myös yhdistykseltä päin. Yksi tärkeimmistä tavoitteista, minkä Nakertaja-Hetteenmäki Kyläyhdistys asetti meille, oli Rehjansaaren selkeästi esille tuominen ohjelmapaketissa. Sen historiallista merkitystä toivottiin korostettavan mm. siellä asuneiden kuuluisien henkilöiden asuinpaikkana, kuten piirilääkäri Elias Lönnrot ja taidemaalari Toivo Tuhkanen, jotka haluttiin liittää jollain tavoin päivän kulkuun. Tämä toive täytettiin suunnittelemalla kehystarina Toivosta ja Rauhasta, jotka kertoivat edellä mainittuja seikkoja ryhmälle.

Ongelmaksi muodostui todella pieni määrä kirjoitettua tietoa. Kirjastoissa ei ollut oikeastaan minkäänlaista teosta, jossa olisi ollut tietoa Rehjansaaresta. Yksi Kainuun Sanomien artikkeli kuitenkin sisälsi tarpeeksi tietoa saaresta ja sen omistussuhteista, johon pohjautuen saaren asukkaat (Toivo ja Rauha, ohjelmapaketin roolihenkilöt) pystyivät kertomaan testiryhmäläisille tervetulokahvien aikana faktoja saaren menneisyydestä ja Rehjansaaren nykytarjonnasta Kajaanin asukkaille tai turisteille.

Toisena tavoitteena oli kehittää sellainen paketti, jota Nakertaja-Hetteenmäki kyläyhdistys pystyisi itse markkinoimaan jatkossa eräänä Rehjansaaren toimintamuotona.

Pakettia suunnitellessa teoreettisena lähtökohtana oli aikaisemmin teoriassa käsittelemämme elämyskolmion 6 peruselementtiä.

1. Yksilöllisyys täyttyy sillä, että paketti suunniteltiin juuri Rehjansaareen, käyttäen apuna saaren historiaa.

2. Aitousen pyrittiin kehittämällä saaren asukkaat Toivo ja Rauha, jotka olivat pukeutuneet talonpoikaistyyliin. He kertoivat Rehjansaaren historiasta ja loivat heti päivän alkuun oikeanlaista menneenajan tunnelmaa.

3. Tarinan pohjana oli se, että Rauhan ja Toivon roolit olivat koko päivän toiminnassa mukana aktiivisesti, eivätkä olleet vain irrallista näytelmää tai rekvisiittaa. Näiden roolien avulla saatiin luotua niin vahva elämys, että eräs ryhmän jäsenistä totesikin palautekeskustelussa, kuinka hän voi kuvitella Toivon ja Rauhan asettuvan itulaatikon pohjalle selät vastakkain nukkumaan päivän päätteeksi. Oli mukavaa huomata, että pienilläkin asioilla onnistuu saamaan elämyksiä aikaiseksi.

4. Moniaistisuutta haettiin yksinkertaisilla, erilaisia taitoja vaativilla harjoitteilla. Kuten yksi päivän palautelomakkeen vastaus kuvasi, päivä oli monipuolinen, sillä siinä tarvittiin sekä päätä että fysiikkaa.

5. Kontrastiosuutta oli normaali arjesta irtautuminen ja erilaisessa ympäristössä toimiminen sekä mm. saareen kirkkoveneellä itse soutaminen.

6. Vuorovaikutus saavutettiin sillä, että saaren asukkaat (Rauha ja Toivo) keskustelivat avoimesti asiakasryhmän kanssa, eivätkä vain itse olleet äänessä, sekä palautekeskustelu, joka käytiin päivän päätteeksi yhdessä koko ryhmän kanssa.

Teoriaosuudessa olemme kirjoittaneet Mortlockin seikkailutasojen nelijaosta. Testipäivän aikana huomasimme onnistuneemme suunnittelemaan päivän sisällön siten, että se vastasi nimenomaan Mortlockin määrittelemän seikkailutason kriteerejä, ja meidän oli helppo havaita näitä piirteitä ryhmänohjaajan näkökulmasta.

Heti alusta alkaen oli havaittavissa osallistujien innostunut ja kiinnostunut mieliala, joka mielestämme johtui yhteisestä soutumatkasta saareen heti päivän aluksi. Ryhmä pääsi toimimaan heti yhdessä saavuttaakseen yhteisen päämäärän, Rehjansaaren. Päivän aikana kaikki ryhmän jäsenet osallistuivat aktiivisesti toimintaan, ja aktiviteettien suorittamiseen tarvittiin monenlaisia taitoja, niin fyysisiä kuin psyykkisiä, jotta tavoiteltu lopputulos saavutettiin ja siinä onnistuttiin. Epävarmuuden tunteita oli lievänä havaittavissa muutamien aktiviteettien kohdalla, kuten esimerkiksi A-pukin ja rakennetun lautan kokeilemisessä.

Ohjelmaa lähdettiin muokkaamaan siten, että kohderyhmä tälle ohjelmapalvelupaketille ovat erilaiset työyhteisöt sekä päivän ohjelman helposti muunneltavuus. (esimerkiksi ryhmänjäsenten sukupuolen, iän tms. vaihdellessa ja päivän kestoa voi helposti muuttaa lyhyemmäksi/pidemmäksi jättämällä/lisäämällä moduuleja). Tämän takia ohjelmapaketin moduulit suunniteltiin selkeästi erillisiksi, mutta ne muodostavat teemallisesti kokonaisuuden joissa ryhmän jäsenet pääsevät käyttämään sekä fyysisiä että henkisiä ominaisuuksiaan.

Moduuleja suunniteltaessa otettiin huomioon myös se, että kaikki henkilöt työpaikalta voisivat ottaa osaa päivään, joten niihin ei tarvita mitään tiettyjä erityistaitoja, ja se, että mm. fyysisellä kunnolla yms. ei ole merkitystä.

Tavoitteena oli ryhmähengen nostattaminen, yhdessä toimiminen muulloinkin kun työpaikalla ja ehkäpä uusien piirteiden löytyminen ihmisissä, kun he joutuvat jotenkin normaalista poikkeavaan tilanteeseen.

Opinnäytetyömme testiryhmä koostui Nakertaja-Hetteenmäki kyläyhdistyksen henkilökunnasta, Pyörteentilan henkilökunnasta sekä muutamista tuttavistamme. Tarkoituksenamme olikin heti alusta pitäen saada mahdollisimman kriittinen ryhmä testaamaan päivää saarella, sillä palautteella on paljon enemmän silloin painoarvoa.

Ennen tätä opinnäytetyön testiryhmän vetämistä meillä oli kokemusta ryhmänohjaajana toimimisesta vain koulun sisäisten tapahtumien osalta (omat luokkalaiset, tuutoritoiminta jne.). Meitä hieman jännittikin, kuinka osaisimme ohjata vierasta ryhmää.

Kyseisenä päivänä toimimme nimenomaan seikkailuohjaajina. Aikaisempien omien kokemusten kautta tietoisesti vältimme puuttumista liikaa ryhmän toimintaan ohjeistuksen antamisen jälkeen. Annoimme ryhmälle tarpeeksi aikaa selvittää ongelman itse. Vasta kun ryhmä osoitti meille kysymyksen ongelman selvittämiseksi, annoimme vinkkiä oikeasta suoritustavasta, kertomatta ratkaisua kuitenkaan kokonaan.

Kommunikaatiotaidot ovat yksi tärkeimmistä ohjaajan taidoista, mutta myös käytännön tilanteessa vaikeasti toteutettavissa kokemattomalle ryhmänvetäjälle. Palautelomakkeista huomasimme, kuinka eri tavalla ihmiset kokivat ohjaamistamme. Osa palautteesta oli pelkästään positiivista sen osalta, mutta toisaalta joissakin meidän toimintamme kerrottiin olleen liian hätäistä tai hieman epäselvää.

Osa testiryhmänjäsenistä oli ohjelmapalveluyrityksen henkilökuntaa, joten palaute oli kriittisempää, sillä heillä on siis itselläänkin kokemusta ryhmänohjaamisesta. Opimme ainakin sen, että jos harjoite on itselleen tuttu, niin asiakkaalle se ei ole. Pitäisi osata laskeutua asiakkaan tasolle ja ohjeistaa tarpeeksi selkeästi, yksinkertaisesti ja hitaasti.

Ryhmän sisäinen roolijako oli selvästi havaittavissa heti päivän alussa. Eräs henkilö oli niin voimakastahtoinen, että hän vei helposti muilta mahdollisuuden omatoimiseen yrittämiseen. Tästä seurauksena ryhmä kääntyi välittömästi uuden tehtävän saatuaan kyseisen henkilön puoleen, joka teki itse ajattelutyön. Näin jälkikäteen ajateltuna meidän olisi ohjaajina pitänyt huomata jarrutella tilanteen sellaiseksi kehittymistä.

Kuten aiemmin olemme jo maininneet, palautteen merkitys on erittäin tärkeä. Palaute täytyy ottaa vastaan varauksetta. Opinnäytetyömme osalta palautekeskustelu käytiin rennossa hengessä makkaranpaiston yhteydessä. Ryhmä sai vapaasti kertoa päivän kokemuksistaan tunne- ja tehtävätasolla.

Palautteen mukaan päivä oli onnistunut hyvin. Olimme onnistuneet aikataulutuksessa, päivän rytmityksessä, huollossa sekä harjoitteissa. Nakertaja-Hetteenmäki kyläyhdistyksen edustaja Mauri Saastamoinen piti mahdollisena tuon kaltaisen päivän markkinointia työpaikoille ensi kesänä.

Mielestämme tälle tuotteelle olisi kysyntää, sillä Rehjansaassa on mahtavat puitteet tällaiselle virkistyspäivälle. Tarvittaessa saassa on mahdollista yöpyä, sauna ja pitää kokouksia, jos haluaa yhdistää myös sellaista virkistyspäivään.

Tämän paketin avulla on mahdollista tuoda Rehjan saarelle tunnettavuutta. Tuotteistamista ajatellen Rehjansaari itsessään toimii vetovoimatekijänä. Sen puitteita sekä ohjelmapakettimme kehystarinaa apuna käyttäen pyrimme luomaan asiakkaalle elämyksen. Asiakaslähtöisyys oli ohjelmaa rakentaessa pääajatuksemme. Lähdimme siitä, että päivän tarkoituksena on saada työporukka irtautumaan arjesta ja työrutiineista, nauttimaan Rehjansaaren luonnosta sekä toimimaan yhdessä ryhmähenkeä nostattaen.

Tuotteistamisen ajatuksenahan on saada asiakkaat käyttämään matkailuyrityksen palvelujärjestelmää yrityksen muidenkin tuotteiden osalta. Tämän meidän suunnitteleman virkistyspäivän kautta asiakas voi huomata Rehjansaaren tarjoamat puitteet muunkinlaisen vapaa-ajanviettoon, kuten esimerkiksi vuokrattavat mökit ja kokouksienpito- mahdollisuudet.

LÄHTEET

Hannukainen, E. 2006. Matkailutuotteen hinnoittelusta.

<http://wwwb.mmm.fi/maasmatk/Lehti/hinnoittelu.htm> (Luettu 8.10.2006)

Helva, M. 2005. Matkailun pd-työ. Savonlinnan matkailualan opetus- ja tutkimuslaitos.

http://www.matkailu.org/Teemoja/PDtyot/Pd-ty%F6_MikaHelva.pdf#search=%22matkailutuotteen%20termej%C3%A4%22

(Luettu 10.9.2006)

Hemmi, J. & Vuoristo, K-V. 1993. Matkailu. Porvoo: WSOY.

Hemmi, J. 2005. Matkailu, ympäristö ja luonto osa 2. Jyväskylä: Gummerus.

Härkönen, P. Rannisto, K. & Risteli, P. 2003. Maslowin tarvehierarkia.

<http://www.sampo2002.oulu.fi/surkeat/persoonallisuus.html>

(Luettu 16.6.2006)

Komppula, R. & Boxberg, M. 2002 Matkailuyrityksen tuotekehitys. Helsinki: Edita Prima Oy.

Lehtonen, T. 1998. Kurt Hanh ja elämyspedagogiikka. Kirjassa Lehtonen, T. (toim.) Elämän seikkailu. Jyväskylä: Atena kustannus Oy.

Lähteinen, V. 1999. Oppiva tietoyhteiskunta.

<http://www.tml.tkk.fi/Opinnot/Tik-110.555/1999/tyo8.htm> (Luettu 7.10.2006)

Rope, T. 2006. Markkinoinnillinen kilpailuetu, Timo Ropen luentomateriaali.

www.sense.hamk.fi/rope_materiaali02.doc (Luettu 8.10.2006)

Wikipedia. 2006. Maslowin Tarvehierarkia.

http://fi.wikipedia.org/wiki/Maslow%27n_tarvehierarkia (Luettu 15.6.2006)

Matkailun Ohjelmapalvelut WTO 2003.

<http://www.jakknet.com/vetoketju/bitmap.asp?R=43> (Luettu 4.11.2006)

Mortlock, C. 1984. The Adventure Alternative. England: Cicerone Press.

Outward Bound Finland 2005.

<http://www.outwardbound.fi/index.php?sivu=elamyspedagogiikka>

(Luettu 5.11.2006)

Pietiläinen, H. 2006. Seikkailukasvatus sosiaalialan koulutuksessa.

<http://staff.oamk.fi/~pesillan/seikkahistoria.html> (Luettu 3.6.2006)

Sivistysliitto Kansalaisfoorumi SKAF ry & Opintokeskus Kansalaisfoorumi 2006. Ryhmän kehittyminen.

http://www.avaintoimija.net/sivu.php?artikkeli_id=43 (Luettu 8.10.2006)

Smith, S. 1994, The Tourism Product. Annals of Tourism Research, 21 (3): 582 – 595.

Somerkoski, K. 1992, Seikkailu kasvatuksessa. Kirjassa Caven, S. (toim.) Seikkailun mahdollisuus. Helsinki: Yhtyneet kirjapainot Oy.

Tarssanen, S. 2005. Elämystuottajan käsikirja. Rovaniemi: Lapin yliopistopaino.

Telemäki, M. 1998. Johdatus seikkailukasvatuksen teoriaan. Kajaani: Kajaanin Opettajakoulutuslaitos.

Tilastokeskus 21.6.2005.

<http://www.stat.fi/org/lainsaadanto/copyright.html> (Luettu 4.11.2006)

Verhelä, P. & Lackman, P. 2003. Matkailun ohjelmapalvelut. Porvoo: WSOY.

Välimaa, V. Kankkunen, M. Lagerroos, O & Lehtinen, M. 1994. Tuotekehitys Asiakastarpeesta tuotteeksi, Helsinki: Opetushallitus.

LIITEIDEN LUETTELO

Aikataulu

Turvallisuussuunnitelma

Tuoteseloste

Palautelomake

Omavalvontasuunnitelma

Harjoitteet

Oparirunot

Kustannusarvio

Tuotekuvaus

AIKATAULU 30.8.2006

8.0	KOKOONTUMINEN PETÄISENNISKA, OHJEISTUS
8.30	Lähtö soutamaan
9.30	Tervetulokahvit + Rauha ja Toivo
10.0	Riverdance
10.15	Suonylitys
10.35	Tandemhiihto
10.50	A-pukki
11.15	ylimääräiset leikit, jos tarvis
11.30	Lounas
12.15	Lähtö luontopolulle
12.20	Toivo polkujen risteyksessä
12.30	Sokkotaulu
12.45	Toivo niemennokka
13.0	Suohonlaulu + runojen teko+esitys
13.25	Lähde: juomapullot, Toivo
13.40	Päärakennuksen piha + lautan teko
15.0	kahvit, makkaranpaisto, palautekeskustelu + lomakkeet
15.30	Lähtö kotiin

TURVALLISUUSSUUNNITELMA

Työpaikan virkistyspäivän järjestäminen:

Rehjan saarella 30.8.2006

testiryhmä

1. VIRKISTYSPÄIVÄN OHJAAJAT JA TURVALLISUUSVASTAAVAT

Anna Epikova gsm: 044 2525 235

Nina Kivimäki gsm: 050 9208 946

2. OSALLISTUJAT

Rehjansaaren virkistyspäivän testiryhmä koostuu max. 12 henkilöä + 2 ohjaajaa + apuhenkilöt. Työpaikan virkistyspäivän ovat suunnitelleet Anna Epikova ja Nina Kivimäki, Kajaanin ammattikorkeakoululle opinnäytetyönään. Toimeksianto tuli Nakertaja-Hetteenmäki kyläyhdistykseltä, jossa yhteyshenkilönä toimii Jarno Välimaa.

3. TYÖPAIKAN VIRKISTYSPÄIVÄN KOHDE

Virkistyspäivä järjestetään Kajaanissa, Rehjansaarella 30. elokuuta 2006. Rehjansaari sijaitsee keskellä Nuasjärveä noin 30 minuutin venematkan päässä Kajaanin keskustasta.

Saaren pinta-ala on 28,4 ha ja koko saarella voi leiriytyä jokamiehenoikeuksien nojalla teltalla, laavupaikoilla tai vuokraamalla mökin. Lähdemme kiertämään saarta itäpuolelta, matkan pituus on 1,75 kilometriä.

4. KULKUYHTEYDET

Virkistyspäivään osallistujat saapuvat omilla kyydeillään Pyörteentilalle, josta jatketaan kirkkoveneellä Rehjansaareen, päärakennuksen venesatamaan. Paluumatka tapahtuu myös kirkkoveneellä tai hinattuna aloituspaikkaan. Kirkkovene, jolla matka tehdään, on tarkoitettu seitsemälle airoparille + perämiehelle ja jokaisella matkustajalla on pelastusliivit päällään.

5. REITTISELOSTUS JA AIKATAULU

Vene ankkuroidaan Rehjansaaren itäpuolelle info-pisteen/päärakennuksen rantaan. Saarta lähdetään kiertämään pitkin valmista luontopolkua (1,75 km), matkan varrella on opastustaulujen kohdalla tehtävärasteja. Virkistyspäivä ei vaadi erityisiä erä- ja suunnistustaitoja, vaativuustaso on normaali.

Virkistyspäivän aikataulu ja tehtävärastit

Klo. 8.00	Kokoontuminen Petäisenniskassa ja ohjeistus soutuun
Klo. 8.30	Lähtö Rehjan saareen
Klo. 9.30–10.00	Tervetulokahvit ja päivän ohjelma, Lönnrot vierailee
Klo. 10.00	Rastit pihapiirissä (riverdance, suonylitys, A-pukki, tandemhiihto)
Klo. 12.00	Lounas + kahvit päärakennuksen pihassa
Klo. 12.45	Lähtö luontopolulle → rastit (sokkotaulu, suohon laulu, runonteko, lähteellä runonesitykset)
Klo. 14.00	Lautan rakentaminen
Klo. 16.00	Kahvit, nuotiomakkara, soutu/hinaus kirkkoveneellä takaisin Pyörteentilalle.

Rastit

- Riverdance
- Suon ylitys: kaksisuuntainen, joukkueet nimetään
- A-pukki
- Tandem-hiihto
- Sokkotaulu
- Suohon laulu
- Runonteko
- Pysähdys lähteellä: runon esitys
- Lautan rakentaminen

6. RISKIKARTOITUS

Riski	Ehkäisy ja hallinta
Sää	Vesisade / ukkonen: pidentää päivää, sillä joudumme odottamaan kuuron ohimenoa sisätiloissa. Sadevarusteet oltava mukana. Aurinko: Auringonpistos, pää suojattava päähineellä, aurinkorasva mukaan.
Vedenvaraan joutuminen	Pelastusliivit ja pelastusrengas.
Tulipalo	Tulisijan lähellä pidetään vesiastiaa.
Palovamma	Ensiapupakkaus

Nyrjähdykset / Sijoiltaanmenot	Tukevat jalkineet ja tarkkaavaisuus poluilla kulkiessa. Ensiapu- na käytetään kylmä, koho, kompressiota.
Viiltohaavat	Ohjaajilla on ensiaputarvikkeet. Haavojen ensiavussa: Haavan puhdistus, Verenvuodon tyrehty- dytys, Haavan sitominen. Tarvittaessa lastoitus, loukkaantunut asetetaan makuulle.
Muut	Kyynpuremaan ja ampiaisenpistoon kyypakkaus. Sairauksista tulee ilmoittaa ohjaajille, omat lääkkeet mukaan. Silmävamman riski on myös olemassa, johon varaudutaan sil- mähuuhteella. Pienten palovammojen hoitoon varaudutaan ottamalla mukaan palohaavavoidetta.

7. TOIMINTA ONNETTOMUUSTILANTEESSA JA SEN JÄLKEEN

Vaara- ja hätätilanteet tulevat aina yllättäen. Ryhmänohjaajien tulee ottaa johto-
vastuu tapahtumapaikalla. Vaaran ilmetessä tilanne on saatava mahdollisimman
nopeasti rauhoittumaan.

Saariolosuhteissa avun saaminen saattaa kestää, joten on ensiarvoisen tärkeää,
että ohjaajat pystyvät toimimaan kriisitilanteessa hallitusti ja pitämään ryhmän
rauhallisena.

Tarvittaessa apua hälytetään hätänumerosta 112. Ohjaajat huolehtivat omasta,
autettavien ja ryhmän turvallisuudesta.

Tapaturman tai läheltä piti tilanteen jälkeen pidetään palaveri tapahtuneesta, jos-
sa selvitetään josko tilanteelta olisi voitu välttyä.

Tuoteseloste

Amazing-Rehja, virkistäytymispäivä työporukoille

Paikka: Rehjan saari Nuasjärvessä

Aika : 30.8.2006

Kesto : 8.00 -17.00 (9h)

Vaativuustaso: normaali

Hinta: 55€/hlö min. 10hlö/max. 14hlö

Kuvaus: Rehjan saarella tapahtuva virkistymispäivä sisältää ulkoilma-aktiviteetteja, joista osa on mahdollista tehdä sisätiloissa, jos sää on huono. Saareen kuljetaan kirkkoveneellä, pelastusliivit jaetaan paikanpäällä ennen soudun alkua.

Päivä ei vaadi erityistaitoja, mutta osa päivän ohjelmista ei sovi raskaana olevalle eikä liikuntarajoitteiselle henkilölle mm. maastossa liikkumisen ja fyysisten suoritusten vuoksi.

Vaatetuksen on oltava säähän sopivaa sekä jalkineiden on sovelluttava luonnossa liikkumiseen.

Alkoholin vaikutuksen alaisena osallistuminen kielletty.

Ruokailu sisältyy hintaan (kahvit + lounas + nokimakkara).

Tiedustelut ja varaukset: Nakertaja-Hetteenmäen kyläyhdistys ry, Särkilahdentie 1, 87830 Nakertaja.

Puh: 040 5729 025 tai (08)6132 612

www.nakertaja.net/rehja

PALAUTELOMAKE

1. Mies
Nainen

2. Ikä 20 – 30
 31 – 40
 41 – 50
 51 – 60
 61 -

3. Yleisarvosana

1
2
3
4
5

4. Mikä oli parasta/ huonointa?

5. Mitä parannettavaa?

6. Ohjaajien toiminta?

7. Muuta?

OMAVALVONTASUUNNITELMA

Toiminnankuvaus

Paikka:	Rehjansaari, mökkikeittiöolosuhteet (kaasuliesi, jääkaappi)
Olosuhteet:	Ruuan valmistus tapahtuu mökissä, saarella ei ole vesihuoltoa eikä sähköä. Käytössä on vain ulkovessat. Ruoka kuljetetaan nuotiopaikalle juuri ennen lounasta. Grillimakkarat kuljetetaan saareen kylmälaukuissa, omista vakuumpakkauksissaan. Pakkauksen kunto tarkistetaan ennen lähtöä. Lihavalmisteet säilytetään jääkaapissa ja kuljetetaan nuotiolle juuri ennen grillaamista.
Vesihuolto:	Paikan päällä ei ole vesipistettä, joten asiakkaiden käsihygieniasta huolehditaan käsidesillä ja kertakäyttöisillä kosteuspyyhkeillä. Juomavesi kuljetetaan saareen elintarvikemuovista valmistetuissa kanistereissa ja säilytetään mökin jääkaapissa.
Henkilökunnan Käsihygienia:	Henkilökunnalla on käytettävissä antiseptinen käsipesuliuos sekä kosteuspyyhkeitä. Lisäksi on varattuna vettä ja antibakteerisia puhdistusaineita työtasojen ja tarjoilupintojen puhdistukseen.
Ruokalista:	<p>Tervetuliaiseksi juodaan kahvit voileipien kera. Lounaaksi on jauhelihakeittoa, sekä ruisleipää, ennen lähtöä grillataan makkaraa ja juodaan lähtökahvit.</p> <p>Asiakkaat saapuvat ruokailupaikalle (nuotiopaikka), jonne ruuat tuodaan heille valmiina tarjoilua varten.</p>
Astiahuolto:	Käytössä on kertakäyttöastiat. Likaiset astiat kerätään, lajitellaan ja viedään saarella oleviin jättepisteisiin.
Jätehuolto:	Saarella on jäteastiat palamattomille ja palaville erikseen.
Yleiset ohjeet:	<p>Makkarat, maito ja voi kuljetetaan erillisessä kylmälaukussa, jonka lämpötila on alle +8 astetta. Kylmälaukku pidetään kylmänä kylmäkallejen avulla.</p> <p>Saarella keitto valmistetaan valmiiksi kuorituista perunoista ja esi-paistetuista jauhelihasta, juuri ennen ruokailua.</p> <p>Elintarvikkeiden tarjoilua varten on varattu maanpinnasta irti oleva taso.</p>

Kuivatuotteet kuljetetaan saareen muovipusseihin / pahvilaatikkoihin pakattuna.

Aamulla tarjottavat voileivät valmistetaan saarella aamulla. Ruokien laatu on varmistettu käyttämällä tuoreita aineksia, sekä valmistamalla ne maksimissaan kaksi tuntia ennen tarjoilua, sekä kuljettamalla ja säilyttämällä ne oikeissa olosuhteissa.

Koska saari on meille entuudestaan tuntematon, käymme tutustumassa siihen ennakkoon.

Tarkistamme seuraavat kohteet:

- Ruuan valmistuspaikka
- Ruokailupaikka (istumapaikat, turvallisuus)
- Kulkuyhteys (reitti, matkan pituus)
- Jätehuolto, vesi, wc
- Kuljetettavat varusteet
- Ensiapu välineet
- Polttopuut

Hankkiessamme elintarvikkeita pidämme huolen siitä, että elintarvikkeet ovat tuoreita ja laadukkaita. Ennen ruuan hankkimista otamme myös selvää osallistujien mahdollisista ruoka-allergioista.

Harjoitteet

RIVERDANCE

Solmitaan ja letitetään 12 kpl noin 8m köysiä sekaisin keskenään. Jaetaan ryhmä kahtia eri puolille köysinippuja. Osallistujat sitovat toisen nilkkansa köyteen kiinni. Köysirypäs täytyy saada selvitettyä käsiä apuna käyttämättä.

KAKSISUUNTAINEN SUONYLITYS

Ryhmä jaetaan kahtia. Molemmille ryhmille on merkitty eri värein oma rata, jonka he eri mittaisia lankkuja apuna käyttäen ylittävät. Ryhmät aloittavat eri puolilta rataa, ja tarkoituksena on päästä toiseen päähän astumatta maahan. Pölkkyihin on kiinnitetty kirjainlappuja, jotka tulee kerätä rataa ylitettäessä talteen. Perille päästyään joukkueet saavat tehtäväkseen koota keräämistään kirjaimista joukkueelleen nimen. (Ulpukka/Kuusela). Rata muodostuu noin kahdestakymmenestä koivupölkystä.

A-PUKKI

Joukkueet valmistavat etukäteen paikalle varatuista tarvikkeista joukkueelleen A-mallisen pukin. Jokainen joukkueen jäsen kävelee toisten avittamana pukilla maastoon merkityn reitin.

TANDEM-HIIHTO

Joukkueet hiihtävät kolmipaikkaisilla tandem-suksilla maastoon merkityn matkan.

SOKKOTAULU

Pahville on piirretty Rehjan saari, jonka ympärille on tehty pallon mentäviä aukkoja. Tarkoituksena on kuljettaa palloa saaren ääriviivoja myöten varoen pallon aukkoon tippumista. 2 joukkueen jäsenistä on taulun molemmin puolin, ja ohjastavat pallon

liikkumista joukkueen muiden jäsenten antamien ohjeiden mukaan. Pallo on hallittavissa narujen avulla, jotka ovat kiinnitetty mukin molempiin reunoihin.

SUOHON LAULU

Joukkueille kerrotaan yhtäaikaaisesti jokin sana. Joukkueiden tulee alkaa laulaa jostain laulua, missä kyseinen sana esiintyy missä tahansa muodossa. Joukkue joka ei laula, laskeutuu asteittain maahan (5 eri vaihetta). Joukkue joka on ensimmäisenä pitkälleen häviää.

RUNON TEKO

Joukkueille annetaan kirjekuori, joka sisältää 5 sanaa. Joukkueen tehtävänä on keksiä runo, mikä sisältää nuo annetut 5 sanaa ja esittää ne.

LAUTTA

Joukkue kuljetetaan laiturin läheisyyteen, missä odottaa kasa tarvikkeita. Ilman suu-
rempia ohjeistuksia joukkue alkaa kyhätä lautta annetuista tarvikkeista. Ohjaajilla
on yksi malli valmiina mielessä, mikäli joukkue ei saa lauttaa rakennetuksi. Lautan
valmistuttua jokaisella ryhmän jäsenellä on mahdollisuus testata lautan toimivuutta
kahden laiturin välisellä matkalla.

OPARI RUNOT

Sokkotalu

*Pian kannattaa ystäviennuvoja tarkkaan kuunnella
Eikä ohjeita matkalla muunnella
Apuna siinä on teillä naru
Ettei kohtalo olisi karu*

Suohon laulu

*Ei ole suota Rehjassa
Silti voi pian siihen upota
Ei ole apua pitköspuusta
Mutta kakistelkaa pois jauhot suusta*

Lähde

*Tahdomme teitä jo tässä vaiheessa kiittää
Mutta silti töitä vielä riittää
Seuraavaksi rantaan palaamme
Mutta viimeisen koitoksen salaamme
Vielä tarvitaan kaikkien viisaat aatteet
Ettei kastuisi keltään vaatteet*

Rehja päivän kustannusarvio

Kustannustekijät	a-hinta	yhteensä
ohjaajat * 2*2pvää (6,97/h)	111,52	223,04
ruokavastaava	55,76	55,76
avustaja	55,76	55,76
palkat yhteensä		
kirkkovene		
huoltovene/kuljetukset		
kahvi * 2 kultakatriina, pannujauho-		
tus	2,5	5
tee (32 pss pkt)lipton sekoitus	2,75	2,75
mehu tiiviste 1,5l *2	1,7	3,4
vesi	0	0
leipä (ruispuikula) *3	1,7	5,1
juusto 350g edam	2,49	2,49
meetwurst 250g saarioisen kotim.	2,79	2,79
margariini 400g keiju laktoositon	1,29	1,29
kurkku 0,5kg	1	1
tomaatti 600g (6keskikok)	1,5	1,5
naudan paistijauheliha 500g*4	3,5	14
keittojuurekset 2*500g	1	2
perunoita 2kg*2	1,3	2,6
grillimakkaraa 400g *5	1,16	6,4
sinappia, herkkusuu 1kg	1,67	1,67
ketsuppia, ilona 2kg	2	2
ruokatarvikkeet yhteensä		
lankut 6 kpl	0	
koivupölkkyt 20 kpl	0	
pyöreät pitkät puut 4 kpl	0	
lyhyet pyöreät puut 2 kpl	0	
rimaa 6 m	0	
köyttä noin 70m	0	
tynnyrit 4*125 - 200l	0	
tynnyrit 4*60l	0	
nauloja	0	
vasara	0	
golf-pallot 2 kpl	0	
narua	0	
tandem-sukset (lainattu)	0	
pressu	0	

334,56

53,99

levyä (50*70cm)	0	
koukut 4 kpl	0	

talonpojanvaatetus	0	
kyniä + paperia	0	
kattilat, kauhat, nokipannut	0	
kertakäyttömukit 50kpl	2,25	2,25
isot kertakäyttölusikat 50kpl	1,45	1,45
pienet kertakäyttölusikat 50 kpl	0,8	0,8
kertakäyttöastiat yhteensä		4,5

Tuotekuvaus

Osallistujat kokoontuvat Petäisenniskan venesatamaan, mistä soudetaan Rehjan saareen. Saarella nautitaan aamupala, jonka jälkeen on erilaisia aktiviteetteja. Aktiviteetit suoritetaan ryhmissä. Lounastauon jälkeen päivä jatkuu luontopolulla, joka kiertää saarta. Luontopolun varrella on myös erilaisia suoritettavia tehtäviä. Päivä päättyy päärakennuksen rantaan, jossa osallistujat rakentavat lautan. Tämän jälkeen on kodalla palautekeskustelu ja kahvittelu ennen paluusoutua.

12.1 Palvelusisältö

Tuotenimike:	Virkistytymispäivä
Voimassaoloaika:	Toukokuu-elokuu
Toteuttamispaikka:	Kajaanin kaupunki, Rehjansaari
Palvelut:	Päivän ohjelma, ruokailu + kahvit, ohjaajat
Ohjaus:	2 ryhmänohjaajaa
Ohjauskielet:	Suomi
Aikataulu:	30.8.2006

8.00–9.30 Kokoontuminen Petäisenniskaan, ohjeistus ja

Soutu Rehjansaareen

9.30 Tervetulokahvit + Rauha ja Toivo

10.00–11.30 Aktiviteetit

11.30–12.15 Lounastauko

12.15–14.30 Aktiviteetit

14.30–15.00 Kahvitauko

15.00–15.30 Palautekeskustelu

15.30 Lähtö kotiin

Tuote ostettavissa: Nakertaja-Hetteenmäki Kyläyhdistys ry

2. Välineet ja varustus: Kirkkovene ja pelastusliivit palvelun tuottajalta
Asiakkaalla henkilökohtainen säänmukainen varustus

3. Tapahtuman kuvaus

Kesto: 7,5 h

Luonne: Virkistäytymispäivä saarella, jonne soudetaan

Vaativuus: Helppo

Terveystila normaali

Ei suositella raskaana olevalle

Erityistaidot: ei vaadita

4. Hinnoitteluperuste: Kustannuksiin perustuva
Liitteessä 8:n tarkempi laskelma

5. Peruutus- ja maksuehdot: Nakertaja-Hetteenmäki kyläyhdistys määrittelee